Luis Díez y Daniel Díez Carpintero

¡JUGAD, JUGAD, MALDITOS!

La epidemia del juego en España: ludópatas y capos del azar

A FONDO

akal

Luis Díez y Daniel Díez Carpintero
¡JUGAD, JUGAD, MALDITOS!
La epidemia del juego en España: ludópatas y capos del azar
A FONDO
akal
bomba games
bomba games

Akal / A FONDO

Director de la colección: Pascual Serrano

Luis Díez y Daniel Díez Carpintero

¡Jugad, jugad, malditos!

La epidemia del juego en España: ludópatas y capos del azar

akal
ARGENTINA
ESPAÑA
MÉXICO

La crisis financiera y económica, con sus secuelas de desempleo, precariedad y aumento de las desigualdades, está siendo aprovechada como caldo de cultivo propicio para el florecimiento y la expansión de las casas de juegos de azar y apuestas deportivas, hasta el punto de convertir el Reino de España en una timba. Los juegos de azar representan el 2,3 por 100 del PIB, más de 23.000 millones de euros al año según el último informe del Ministerio de Hacienda (ejercicio de 2017).

En este libro se analizan a fondo las tres dimensiones –humana, sociopolítica y económica– de una «industria» (la llaman) del entretenimiento que infecta de salas de juego y apuestas los barrios de menor renta de las ciudades españolas y no parece tener tasa ni límite. Se expande como si unos poderes inescrutables hubieran decidido en algún lugar ignoto inocular a los jóvenes (y no tan jóvenes) el virus de la ludopatía y la autodestrucción.

La dimensión humana del problema, la más íntima y reservada, también la más destructiva, se aborda desde todos los ángulos posibles, con el fin de ofrecer una visión completa del proceso de deconstrucción y desgracia de las personas y de las dificultades de su rehabilitación. El estilo del reportaje periodístico, con testimonios, entrevistas, documentos y referencias bibliográficas, aporta intensidad al relato y sirve de piedra de toque sobre un sistema voraz e insostenible que ha reducido a cifras económicas los valores humanos y que enarbola el único principio válido: «la ética del beneficio» le dicen.

Luis Díez es periodista y doctor en Periodismo por la Universidad Complutense. Corresponsal político de *El Periódico de Cataluña* (1986-2006), ha colaborado en distintos medios escritos y ejercido como profesor de Periodismo en la Facultad de Comunicación de la Universidad Camilo José Cela de Madrid (2009-2019). Es autor de la novela *El cazador de rayos* y de varios libros de historia y de periodismo.

Daniel Díez Carpintero, es autor del libro de relatos *El mosquito de Nueva York* (XIII Premio Café 1916 y finalista del Premio Setenil al mejor libro de cuentos de 2017). Ha estudiado Filosofía y Literatura Creativa. Ha colaborado en medios de comunicación como *cuartopoder.es* y *diarioabierto.es*, y colabora en publicaciones literarias como la revista *Quimera.*

Diseño de portada
RAG

Reservados todos los derechos. De acuerdo a lo dispuesto en el art. 270 del Código Penal, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes sin la preceptiva autorización reproduzcan, plagien, distribuyan o comuniquen públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo de soporte.

Nota editorial:

Para la correcta visualización de este ebook se recomienda no cambiar la tipografía original.

Nota a la edición digital:

Es posible que, por la propia naturaleza de la red, algunos de los vínculos a páginas web contenidos en el libro ya no sean accesibles en el momento de su consulta. No obstante, se mantienen las referencias por fidelidad a la edición original.

© Luis Díez y Daniel Díez Carpintero, 2020

© Ediciones Akal, S. A., 2020
Sector Foresta, 1
28760 Tres Cantos
Madrid - España

Tel.: 918 061 996
Fax: 918 044 028

www.akal.com

ISBN: 978-84-460-4875-6

PRESENTACIÓN

El negocio de los juegos de azar mueve en España entre 25.000 y 30.000 millones de euros anuales, el 2,5 por 100 del PIB. Ahora tenemos en el país más de 180.000 máquinas tragaperras (llegó a haber 240.000), un centenar de casinos, 312 bingos presenciales y más de 3.800 salones de apuestas y juegos de azar. A todo ello hay que sumarle el juego por internet: las estimaciones oficiales indican que en 2020 el juego *online* legal moverá unos 20.000 millones de euros; el 55,5 por 100 mediante las apuestas deportivas, que crecen a un ritmo del 30 por 100 anual, seguidas de los casinos virtuales y del póker *online*. La cantidad global que los españoles (y los visitantes) gastamos en juego equivale al presupuesto anual de la Generalitat de Cataluña, y los movimientos de dinero *online* en esta actividad igualan la cifra de ingresos y gastos de la Comunidad de Madrid.

Algún dato más: los dueños de los casinos se embolsaron 350,6 millones de euros en 2018 y los de los bingos, otros 602,3 millones. Y las apuestas deportivas generaron 752 millones de euros de beneficios, tanto desde los salones de barrio como desde terminales de internet.

Sólo los salones y casas de juego recaudaban una media de 621 euros por familia. Por cada una que usted conozca que no juega –ojalá sean muchas–, puede ir sumando 621 euros de gasto a otra para que se mantenga esa media, así podrá percibir la tragedia.

La primera manifestación de protesta contra los salones de juego que comenzaban a infestar los barrios más humildes de las grandes ciudades se registró en 2018 en el distrito madrileño de Tetuán, y apenas acudieron cien personas tras una pancarta. A la siguiente, en octubre de 2019, cinco mil personas se concentraron en Cuatro Caminos y recorrieron la calle de Bravo Murillo. En los dos últimos años ha habido muchas manifestaciones en los barrios madrileños castigados por la crisis financiera y económica: singularmente Usera, Vallecas y Carabanchel. Pero también en otras ciudades, de Andalucía a Galicia, Euskadi y Cataluña.

Había razones para movilizarse. El crecimiento actual de las salas de juego en los barrios es de 300 nuevas al año, hasta llegar a las 3.426 a finales de 2018, según los datos de la patronal del sector. Tenemos un salón de juego por cada 5.545 hogares.

No existen datos precisos sobre porcentaje de personas ludópatas o con problemas de adicción al juego en España, pero algunos estudios estiman una prevalencia de la ludopatía del 1,8 por 100 y de jugadores problemáticos entre el 2,5 y el 5 por 100. Ya en 2009 se hablaba de un millón y medio de españoles con problemas de juego patológico. Y un 11 por 100 de los que hoy son tratados en las consultas de ludopatía son menores de edad.

Todas estas cifras nos las trae este nuevo libro de la colección A Fondo, *¡Jugad, jugad, malditos! La epidemia del juego en España: ludópatas y capos del azar,* de Luis Díez y Daniel Díez Carpintero, probablemente la mayor investigación sobre el negocio de los juegos de azar en España. Todo lo que uno se imaginaba (y algo más) y nadie había recopilado e investigado con tanta minuciosidad: los orígenes y trayectorias de las empresas, los nombres de los que se están forrando con el negocio, los políticos cómplices de tramas de favoritismos, los mecanismos de burla y evasión fiscal. Y, sobre todo, los testimonios de hombres, mujeres y jóvenes que han arruinado su vida por su dependencia del juego.

Con este tema, la colección A Fondo aborda, una vez más, asuntos de actualidad que forman parte del debate social y sobre los que es necesario profundizar e investigar.

La obra de Luis y Daniel Díez también nos introduce en las motivaciones y explicaciones psicológicas de los juegos de azar. Nuestros autores nos recuerdan que el juego es algo necesario, especialmente en la infancia y en el proceso de crecimiento en la medida en que supone un entrenamiento para la vida adulta. En ese mundo de mentira sin consecuencias graves se puede ser piloto de Fórmula 1 o asesino a sueldo, casarte con tu compañera de escuela o comprar frutas de plástico o edificios de mentira con dinero falso, y no pasa nada. El problema surge cuando se incorpora a todo ello el dinero real, y más todavía si se hace en edades en las que la mente del joven no ha saltado del juego de mentira al juego de verdad. Es como si, de golpe, la pistola de juguete comenzase a disparar balas auténticas, dejaras el coche de choque de la feria y cogieras el de tu padre por una autopista o con la compañera del colegio con quien te casabas de risas tuvieras relaciones sexuales.

La emboscada añade estratagemas como el entorno de aparente lujo que rodea el ambiente de las casas de juego o la idea de contratar como

anunciantes a figuras del deporte para que asociemos su éxito al juego de azar. En 2017 se contabilizaron 2.744.100 anuncios en diferentes soportes y medios incitándonos a apostar y jugar. Sólo en el primer trimestre de 2019 las casas de apuestas destinaron 92,25 millones de euros a mercadotecnia, mucho más que cualquier campaña educativa o preventiva por parte de nuestras autoridades.

Pero, además, recuerdan los autores, el juego es tan traicionero y falso que provoca que fijes en tu recuerdo la adrenalina del momento en que alguna vez ganaste, y así, rememorándolo, sigas jugando y jugando, y perdiendo y perdiendo. Porque, no debería hacer falta decirlo, los juegos están ideados para que, a la larga, siempre gane la banca.

Si nos paramos a reflexionar, el juego de azar, incluso en su versión más inocente, en la medida en que muchos pierden un poco para que otro gane mucho, es la antítesis de la justicia social, lo contrario del principio de la redistribución de la riqueza. Porque lo opuesto a repartir el dinero de un rico entre muchos pobres es que muchos pobres pierdan dinero para hacer a uno rico. Siempre me ha resultado hilarante ese comentario habitual tras el sorteo del gordo de Navidad cuando los testimonios y los periodistas insisten, como dato muy positivo, en que el premio ha sido muy repartido. Repartido estaba antes de poner a la venta los décimos, puesto que entonces todo el mundo tenía en su bolsillo esa pequeña cantidad con la que jugó, y nadie acumulaba miles de euros en premios.

La investigación de *¡Jugad, jugad, malditos!* combina lo mejor de dos magníficos profesionales: la larga trayectoria periodística de Luis Díez y la de escritor de Daniel Díez Carpintero. El resultado es esta investigación donde el rigor y la precisión sólo se ven superados por la sensibilidad y empatía con las víctimas del juego y sus familias. Ojalá en no mucho tiempo, como reclaman nuestros autores, la intervención de los poderes públicos logre atajar esta lacra y no tengamos que lamentarnos de más familias destrozadas por haberse arruinado con los juegos de azar.

Pascual Serrano

INTRODUCCIÓN

La ludopatía es una enfermedad que mata. Incluida en el manual de diagnóstico de la Asociación Americana de Psiquiatría en el capítulo de las adicciones, es un trastorno comparable a la dependencia a la heroína o la metanfetamina. Figura entre las adicciones *sin sustancia,* pero hay un elemento sustancioso que los adictos consumen frenéticamente, como rayas de coca, como pastillas de éxtasis: el dinero. No se juega para ganar. Ni para recuperar lo perdido. Se juega para seguir jugando, mientras quede *materia prima* para continuar: monedas, billetes, saldo en la cuenta del banco. El juego va abarcándolo todo, devorándolo todo, devastando y comiéndose la vida del jugador.

Los narcos del juego –salones de apuestas, empresas operadoras de juego por internet– ofrecen su *mierda* a los más vulnerables. Instalan sus negocios en las zonas pobres de las ciudades, cerca de colegios, junto a institutos de secundaria, donde saben que venderán su mercancía –esa esperanza narcótica en forma de máquinas tragaperras– con mayor facilidad y que conseguirán más clientes. Se anuncian en la televisión en horario infantil. Y contratan a ídolos de adolescentes como Cristiano Ronaldo o Rafael Nadal para que aparezcan en sus s*pots.* Diseñan juegos cada vez más adictivos, con ciclos más rápidos, más trepidantes, y los ponen a disposición de cualquiera: en los teléfonos móviles, en las calles, sin que las restricciones a los menores supongan ningún problema para que juegue todo el mundo. Y *lanzan* promociones agresivas. Desayuno gratis, bebida gratis, 20 euros gratis. La palabra *gratis* abunda en un negocio en el que no se desperdicia ni un céntimo. Un negocio en el que se amontonan fortunas a base de calderilla: monedas introducidas por rendijas, por *slots.*

El juego mueve en España entre 25.000 y 30.000 millones de euros anuales, el 2,5 por 100 del PIB. Desde su legalización en 1977 como actividad privada (con reserva estatal de la Lotería Nacional, la Quiniela y los sorteos de la ONCE), ha experimentado un crecimiento constante en su modalidad presencial, con más de 180.000 tragaperras (llegó a haber 240.000), un centenar de casinos, 312 bingos presenciales y más de 3.800 salones de apuestas y juegos de azar distribuidos por España (datos de 2019), y ha generado grandes fortunas particulares al mismo tiempo que

unos estragos personales, familiares y sociales habitualmente ignorados por las autoridades. La contaminación de políticos y gobernantes, engrasados por los grandes operadores del sector, ha sido (y sigue siendo) un hecho frecuente.

Con la aparición y la extensión del juego telemático en la primera década del siglo XXI, los operadores británicos e israelíes (también los suecos, los canadienses y ahora los rusos) entraron *a saco* en el mercado de las apuestas deportivas y de los casinos y las tragaperras *online*. A la vez los fondos buitres estadounidenses se apoderaban de las principales empresas de matriz española. La renuencia reguladora, con claros signos de complicidad de gobernantes y legisladores (el abuso publicitario es evidente), les ha facilitado un crecimiento extraordinario antes, durante y después de la crisis que sumió a España en la depresión económica en 2008. Ejercen su actividad desde paraísos fiscales y territorios de baja fiscalidad, no pagan impuestos como el resto de las actividades económicas por los beneficios (crecientes) que extraen, y lo que es peor: han conseguido enganchar a cientos de miles de jóvenes a una adicción de insondables efectos destructivos, todavía ignorados por los gobernantes a pesar de las crecientes protestas sociales.

En este libro se aborda la epidemia de los juegos de azar y las apuestas en España en sus dos vertientes: la humana y social –la enfermedad y el daño del juego en las calles–, y la empresarial y política –las cifras, los que se lucran con el tráfico de esta droga invisible–. Dos vertientes de un mismo río contaminado, a las que nos acercaremos en capítulos alternos.

I

EL HOMBRE DE ORO

Un hombre en un Audi descapotable de color oro aparca delante de un salón de apuestas Trébol-Sportium. Estaciona mal, sin hacer el esfuerzo de maniobrar. Se baja del coche. Va vestido a juego con su Audi. Americana dorada, pantalones ocre brillantes, zapatos dorados. Le asoma un reloj de oro, sólido, rotundo, de la manga de la chaqueta. Camisa abierta por el cuello: cuatro o cinco cadenas gruesas de oro colgando sobre el pecho.

Junto a la puerta hay tres chavales de menos de veinticinco años. Vestidos con vaqueros y zapatillas de deporte sucias: Nike, Converse manchadas de la calle, del hollín del asfalto, de las horas paseando por el barrio y bebiendo latas de Mahou que compran en las tiendas de alimentación de los chinos. Lo reconocen, lo saludan, él les ofrece un cigarrillo, lo aceptan. El *hombre de oro* ronda los cuarenta y cinco años. Pero los jóvenes lo miran con veneración mientras habla gesticulando con sus manos cargadas de anillos, que disparan centelleos de ese lujo de los futbolistas y las estrellas de la música comercial, compuesto por dos elementos: dinero y mal gusto. Creen que es rico. Lo tiene todo. Un coche caro, un fajo de billetes que sacará del bolsillo de su pantalón ocre en cuanto entre en la casa de apuestas, joyas y mujeres hermosas –al menos en sus fotografías en el teléfono móvil– y ese aire de mafioso secundario en una película de Scorsese: el gánster demasiado ostentoso, demasiado tonto, que muere de un tiro en la nuca en un descampado.

(Lo que seguramente no saben es que debe *mucho* dinero. Un jugador compulsivo medio acumula una deuda de 21.122 euros en el momento presente y ha saldado deudas pasadas de 14.478 euros, según el último estudio –de 2017– sobre los factores de riesgo del trastorno del juego en la población española, de la Dirección General de la Ordenación del Juego, en el que participaron 470 personas que habían acudido a centros de ayuda para adictos repartidos por el país.)

El hombre de oro y los tres chavales entran en el salón de juego después de barrer los alrededores con una mirada. Un vistazo panorámico, furtivo, que quiere cerciorarse de que no hay policías antes de hacer algo

comprometedor. Es un tic. Un gesto imitado de raperos, de cantantes de reguetón, de jugadores de fútbol que intentan parecer chulos de barrio. De barrio estadounidense, del Bronx. No están haciendo nada ilegal. Aunque alrededor de la casa de apuestas flota una atmósfera medio clandestina: un local sin ventanas, con una puerta de hierro negra, en cuyo interior no hay relojes. Sin tiempo. Un lugar que comparte con los *night clubs* el clima adulto y moralmente impreciso. Representan a dos generaciones de jugadores: el señor de cuarenta y muchos, los chicos que apenas llegan a los veinte.

Según el mismo informe de la Dirección General de la Ordenación del Juego, en 2017 el perfil del jugador compulsivo aún se parecía más al hombre de oro que a los tres jóvenes. Cuarenta y tres años de edad, sexo masculino (92,4 por 100 de los casos), español de nacimiento (95,9 por 100), de nivel socioeconómico bajo o medio-bajo (77,5 por 100), con empleo (54,9 por 100), que vive con su pareja o con su familia (83,6 por 100), con un sueldo de 1.392 euros mensuales.

Pero el negocio del juego se extiende a una velocidad epidémica. Bwin, Luckia, 888casino, Casino777, Betfair, Betway, Bet365, William Hill, Codere. Nos familiarizamos con estos nombres calibrados al milímetro para que los jugadores experimenten excitación y urgencia, para que ciertas regiones de sus cerebros se aceleren, como en otro tiempo nos familiarizábamos con las tiendas de telefonía móvil y los Starbucks, con los bazares chinos y los supermercados Mercadona. Brotan. Salpican las ciudades. Pasamos junto a las puertas de estos salones, junto a los carteles de «dinero gratis», «sorteos de dinero en efectivo», con el asco apenas advertido de la costumbre. En Madrid, por ejemplo, había en 2013 unos 300 locales en los que se podía jugar o hacer apuestas deportivas. En 2017 eran ya 600. El número de inscritos en el registro de autoprohibidos de la capital –la lista de las personas que han pedido voluntariamente que se les impida entrar en las salas de juego, porque saben que no podrán controlar la necesidad de meterse en la primera que encuentren y jugar y seguir haciéndolo hasta que se les acabe el dinero o cierren el salón– pasó de 4.227 nombres en 2013 a 17.735 en 2017, según los datos del Gobierno de Madrid. Más del cuádruple: ludópatas y jugadores problemáticos.

Casas de juego junto a colegios. Locales con el logotipo de Luckia o Codere cerca de las tiendas de alimentación a las que los estudiantes de

secundaria van a comprar bebidas y patatas fritas en el recreo. Varios salones muy juntos –en Puente de Vallecas, en la calle Bravo Murillo– que forman pequeños guetos del juego. Metástasis de casas de apuestas (Sportium, Juegging) en los barrios más pobres –Usera, Tetuán, Vallecas, Carabanchel–. Los empresarios de la ruleta y las tragaperras quieren atraer a los más vulnerables. Los que más necesitan que llegue la suerte, los desesperados.

«Le hacía demasiada falta ganar», escribe Dostoievski en *El jugador*. «Viene a ser lo mismo que le ocurre al que se está ahogando y se agarra a una pajita. Convenga usted conmigo en que, de no haberse estado ahogando, no habría confundido una pajita con la rama de un árbol.»

Los dueños de los salones y los representantes de los operadores de juego justifican esta preferencia por las zonas en las que la moneda de la desigualdad ha caído de cruz: los alquileres son más baratos, argumentan. Pero según los psicólogos hay una relación directa entre las adicciones y ese cóctel de tiempo libre y pérdida de sentido vital: el que sufren los desempleados, los jóvenes que no estudian ni trabajan, los jubilados con poco que hacer. Tipos humanos más frecuentes en los barrios pobres que en los ricos.

El perfil del jugador compulsivo está cambiando. Según la psicóloga Carmen García, que trabaja desde hace 15 años con adictos tanto a sustancias como a comportamientos –el sexo, el juego–, los pacientes son cada día más jóvenes. La mayoría de los que acuden a su consulta tiene entre quince y veinticinco años. Y cada vez hay más familias que recurren a los terapeutas por problemas de ludopatía. «A muchos chavales se les puede quitar la conexión a internet. Apagarles el *router* o quitarles los datos del móvil para que no jueguen. Pero no se les puede impedir que vayan a las casas de juego. Que pasen por delante de ellas, que las vean», afirma.

> Tenemos un chaval de quince o dieciocho años. Este chaval tiene amigos de su edad. ¿Qué hacen los fines de semana? Van juntos, hay un líder. Es un grupo en el que el chaval está creando su personalidad. Hay mucha presión social. El chico lo que quiere es agradar, pertenecer al grupo. No que lo excluyan. Quiere estar ahí con ellos, caer bien. ¿Qué hacemos un sábado por la tarde? Pues, venga, vamos a una sala de juego. A esta edad en los chicos hay comportamientos de riesgo. Son comportamientos frecuentes en esos años. Entran ahí. ¿Qué sucede? Para algunos es un *rollo*. Me lo he pasado fatal. ¿Pero qué pasa con otros? Pues que,

jolín, aquí me evado de los problemas que tenga. Problemas en casa, problemas que me preocupan. Hay una conexión ahí, que yo no la elijo, pero que se está produciendo. Yo no la he elegido, repito. ¿Qué pasa después? Pues que quizá otro día, fuera ya de mi grupo, vuelva yo solo. A lo mejor me lo he pasado muy bien y me he evadido haciendo todo esto [jugando] y me meto en internet, en apuestas y en cosas de estas. Algunos chavales son expertos en la liga china. Conocen hasta los nombres de los jugadores. Nombres chinos. ¿Qué pasa entonces? Pues que van los sábados los chavales a estos sitios, a echar allí la tarde. Horas y horas. Es lo que buscan las casas de juego. Son buenos comerciantes.

Ahora… Se están llevando vidas por delante. *Vidas.* Muchos jóvenes se estancan. Dejan de estudiar y de desarrollarse como personas. Se quedan ahí. Dedican más tiempo mental al juego, a las apuestas. Se ponen a ello…, a lo mejor piensan en hacer dos cositas y ya. Pero cuando se quieren dar cuenta han pasado cinco o seis horas. Llega un momento en el que todo se da la vuelta. Busco dinero para apostar. Porque ya no es suficiente con la paga, ya no me llega con la paga. En mi mente creo que me va a tocar. En la mente de un ludópata se trata de un negocio. No es azar. No es algo imprevisible. No.

En realidad siempre se juega para perder. Siempre. Si no, esto no sería un negocio tan fructífero. Las empresas no podrían pagar esa publicidad tan cara en las camisetas de los jugadores de fútbol. A costa de lo que la gente pierde, está claro. Pero ellos creen que van a ganar. Están convencidos. Aunque hayan perdido ya muchísimo dinero.

¿Hay suficiente información sobre las consecuencias del juego? ¿Saben los jóvenes en lo que se meten cuando entran en un salón de apuestas; alguien les ha advertido de las trampas con las que se encontrarán? ¿Deberían prohibirse los patrocinios y las promociones y el resto de los mecanismos publicitarios como ya sucede con otras adicciones potenciales, como la del tabaco?

¿Se ha alertado suficientemente a la sociedad sobre el peligro del juego?

¿Cuáles son los riesgos a los que se enfrenta un jugador? «Personas que, si no hubieran venido aquí conmigo, quizá no se hubieran salvado», contesta la psicóloga Carmen García. Todos los terapeutas con los que se ha hablado para escribir este libro coinciden: el juego mata. El juego causa la muerte.

Depresión, ansiedad, bancarrota, fracaso en los estudios. Delitos, mentiras, pérdida de confianza, rupturas matrimoniales o de pareja.

Problemas legales, problemas laborales, problemas con los hijos o con los padres.

Degradación social y familiar (es común que el jugador se convierta en una persona de la que nadie se fía. Porque pide préstamos que nunca

devuelve, porque hace promesas que nunca cumple, porque ya no atiende sus obligaciones como padre o como hijo, como estudiante o como trabajador, como amigo). Complicaciones vasculares (debidas al estrés del juego: las pérdidas y las deudas y las ilusiones nunca alcanzadas). Impotencia o falta de apetito sexual, sensación de fracaso personal y de ausencia de sentido vital. Suicidio. «El riesgo de suicidio, la mortalidad por suicido, se incrementa hasta cuatro veces», advertía el jefe de Psiquiatría del Hospital 12 de Octubre, Jiménez Arriero, en el Congreso de los Diputados, el 17 de mazo de 2011, durante una sesión de comparecencia de expertos en relación con el proyecto de ley de regulación del juego.

> Son personas que están obsesionadas y preocupadas por el juego, por revivir experiencias previas de juego, por conseguir dinero para jugar, por compensar pérdidas. Gran parte de sus actividades los lleva a estar obsesionados y preocupados por eso; sufren fracasos repetidos por todos los intentos que hacen por controlar o por interrumpir o detener el juego; y normalmente al final terminan con una gran cantidad de engaños hacia el entorno –no solamente hacia ellos mismos en sus fracasos sino hacia el entorno– para ocultar el grado de implicación en el juego.

En la misma sesión, el doctor Jiménez Arriero quiso avisar de un fenómeno frecuente cuando aparece una droga desconocida o una conducta potencialmente adictiva nueva –o una forma novedosa de llevarla a cabo– en una sociedad que aún no está lo bastante informada.

> Se ha observado (y no somos el único país en el mundo) un incremento importantísimo cuando surgen nuevas oportunidades de juego, cuando surgen nuevas tecnologías. Ese incremento sube hasta dos o tres veces las tasas de prevalencia normales; es decir que, si estamos hablando de un 1,5, nos colocamos en un 4,5, en un 5 o en un 6. Eso dura una serie de años hasta que la sociedad, preocupada y asustada por lo que ocurre, se moviliza y pone en marcha medidas reguladoras dirigidas a contener eso.

Los que nacieron antes de la década de los noventa se acordarán del *cowboy* de Marlboro cabalgando por la libre extensión del desierto. Anuncios de marcas de cigarrillos en los alerones de los coches de Fórmula 1. En la publicidad se asociaba el tabaco con la libertad y la rebeldía. Lucky Strike, Chesterfield. Se empezaba a fumar para mostrar carácter, independencia. Y se seguía fumando porque el cigarrillo resultaba ser más adictivo de lo que uno se había imaginado. Tuvieron que pasar muchos años de cabinas de avión y vagones de tren manchados del aceite amarillento de la nicotina, bares y restaurantes en los que se tiraban las colillas al suelo,

hospitales y aeropuertos con zona de fumadores, millones de cánceres de pulmón y de garganta, de infartos, de ataques de asma, de obstrucciones en las arterias, para que se prohibiese la publicidad del tabaco y se advirtiera a la sociedad de cuán peligrosos y adictivos eran los cigarrillos. Y el número de fumadores empezó a descender.

¿Se está haciendo lo mismo con las modalidades nuevas del juego? ¿O corremos el riesgo de que la desinformación y el descontrol conviertan el problema de la ludopatía en una epidemia para los más vulnerables? «No regulado o no adecuadamente manejado, en algunas personas puede ser tan peligroso como dejar a un niño que juegue con un arma», advirtió el doctor Jiménez Arriero.

Inauguración de una casa de juego y apuestas Codere (Casino Park, Sports Bar). Rivas, Madrid. 13 de junio de 2019.

Junto a las puertas automáticas del Centro Comercial Santa Mónica, uno de los primeros que se abrieron en Rivas, uno de los más prósperos, dos chicas de menos de veinte años, con pantalones vaqueros muy cortos y camisetas negras de Codere, reparten propaganda de la nueva casa de apuestas. «¡Inauguración! Salón de juego Rivas.» Sobre las llamas de una explosión se lee: «Sorteos de dinero en efectivo». En la parte de atrás: «¡Promoción saco de la suerte!». Es un papel plastificado y brillante, que parece negro hasta que uno lo mira con atención. Dentro del negro, en un mundo subliminal, han sido lanzados al aire billetes. Dinero. *Flotan* en la atmósfera. No es fácil verlos, hay que fijarse bien. Entonces te das cuenta de que el dinero está ahí, esperando a que tú lo cojas cuando caiga.

El local es el segundo más grande del centro comercial: detrás del que ocupa el Supermercado Plaza. Durante años ha pertenecido a una familia china. Era una de esas tiendas que simbolizan el triunfo de la heterogeneidad, en las se pueden comprar juguetes y repuestos para el coche y cuadernos escolares y artículos de ferretería y aparatos electrónicos. Y esos gatos chinos de color oro que mueven el brazo arriba y abajo. Hace tiempo que colgaron el cartel de «Liquidación». Tuvieron que pasar dos o tres años para que la *liquidación* se convirtiera en un hecho sólido. Pero pocos meses antes del verano de 2019 clausuraron definitivamente el local. Y empezaron las obras.

La casa de juego está a dos minutos caminando del Colegio Público Jarama, a la misma distancia del Centro de Día para Mayores Concepción Arenal, a dos pasos –cruzar una calle– del Centro de Salud Santa Mónica. Justo enfrente (puerta con puerta) hay una sucursal de Bankia, en cuyos tabiques de cristal se lee el lema publicitario: «Tu negocio no es un juego».

El primer paso hacia el interior de una sala de juego es sorprendentemente agradable. Moqueta de color rojo oscuro con pequeños logotipos de Codere, paredes rojas. Una línea de luz recorre el vértice entre el techo y la pared, iluminación suave, noctámbula, acariciadora, en medio de la que resaltan los centelleos de las tragaperras, los televisores con resultados deportivos. Frondosas butacas de piel sostenidas sobre una sola pata metálica como el tallo de una copa de vino –alrededor de la ruleta, delante de cada máquina–, cestitas con caramelos gratis a la mano del jugador. Es una atmósfera de agasajo al cliente, de lujo. Un ambiente que te susurra al oído: «Estás en tu casa». Como un amigo rico que te invitase a pasar el fin de semana en su mansión, a conducir su Maserati y abrir las botellas que prefieras de su bodega. Sólo porque le caes bien, a cambio de tu compañía. Únicamente por jugar, nada más que por echar un poco de dinero en la máquina. «¿Hay algo que te preocupa? Tranquilo», te dice tu amigo. «Relájate, te lo mereces. Olvídate del trabajo y de tu jefe, de los problemas que tengas en casa. ¿Acaso no estamos a gusto aquí? Mañana puede que tengas que hacer lo que sea. Pero primero está este momento. Está hoy, está esta noche».

No hay reloj. Todo ha sido ideado para que pierdas la noción del tiempo, para que no te acuerdes del mundo exterior. (En el descontrol de la adicción, en el frenesí de los envites y las apuestas, el jugador suele olvidarse de que el planeta gira todavía. «Cinco minutos más, una jugada más. Espera. Otra, la última. Ahora voy a ganar, estoy seguro. Bueno, era sólo una jugada de prueba. Ahora sí, ahora estoy seguro de que gano. Bueno, otra más. La última, lo prometo. No, espera. Un rato más, uno corto. Tengo un presentimiento».) A los *buenos* jugadores, los habituales, les dan bebidas alcohólicas gratis. Y les permiten incluso golpear las máquinas, patearlas, insultarlas. (El alcohol, como sustancia desinhibidora, propicia que se tomen decisiones impulsivas, rápidas, que alimentan el gusano siempre hambriento de la compulsión: un fenómeno que los magnates de las casas de juego han estudiado bien.)

Las máquinas tragaperras (o *slots*) no son ya esos muebles estridentes que llenaban los bares con su música de hojalata, con sus efectos sonoros que no dejaban tomar el aperitivo en paz. No. Ahora son grandes y complejas, con los bordes elegantemente cromados, llenas de botones, como el tablero de mandos de un gran vehículo. Su lenguaje se dirige directamente al sistema nervioso del jugador. «La temática de las tragaperras es siempre igual», afirma J. M., psicólogo especialista en adicciones, que trabaja en la Asociación Dombenitense de Ayuda al Toxicómano (ADAT): «Tesoros en lugares idílicos: monedas brillantes y cofres en islas con palmeras». Un lenguaje chillón que nos habla de lo que podemos conseguir y de quiénes somos. Podemos conseguir lujo y placeres y mujeres bellas, objetos valiosos, símbolos de poder y de riqueza. Somos guerreros, superhéroes, protagonistas de películas o de videojuegos.

También está ese universo de combinaciones numéricas (777, 888) y trípticos frutales (cerezas, manzanas) que apela a las supersticiones que hacen creer al jugador que él es quien controla la máquina. Que *no* todo es una cuestión de azar.

Se crea la ilusión de que uno puede acceder a ese mundo de placeres y riquezas si juega bien, si se comporta como un guerrero, si es «lo bastante bueno». En la publicidad de los operadores de juego se insiste en que ganar es una cuestión de méritos: depende de la astucia o la inteligencia del jugador. «Los mejores jugadores…», se lee en un *banner* de una página web de noticias. «Se atrevió a soñar. Dio la sorpresa. Ganó el torneo», dice un vídeo de publicidad en Facebook. Se trata de una creencia común en los ludópatas: que el resultado del juego depende de ellos, de su modo de jugar, de si han acertado o se han equivocado. Pues bien: en las tragaperras o en la ruleta *nada* depende de ellos. Nada. Son aparatos diseñados para que gane la banca: el empresario de Codere o Luckia y el dueño del local en el que operan esas marcas. Ellos siempre ganan. El jugador siempre pierde.

Aunque este hecho tan sencillo puede resultar inadmisible para una persona que ha gastado miles de euros en la trampa del juego. Y que a cambio ha recibido deudas y miseria, ansiedad, sentimiento de vergüenza, un matrimonio destruido y unos hijos que dejaron hace tiempo de respetarle. Esa persona *tiene* que creer que controla la máquina. Tiene que autoengañarse. De lo contrario nunca se hubiera metido en el agujero del

juego. Es la publicidad la que se encarga de alimentar el autoengaño del jugador.

En la nueva sala de la casa Codere en Rivas los chinos se distribuyen alrededor de la mesa con los canapés. Arreglados como nunca habían sido vistos. Mujeres con tacones y vestidos de noche, hombres con traje. Comen, se ríen. Ninguno juega: ellos se hallan en el otro lado del negocio. Quienes están manipulando los botones de la ruleta sentados en las butacas de piel son todos españoles. Jóvenes. Quizá alguno menor de dieciocho años. En cualquier caso, no hay nadie en la puerta pidiendo los carnets. Tres pequeños cuadros acristalados de color verde cuelgan de la pared. Uno hace referencia a la Ley de Ordenación del Juego de 2011. En otro se lee que jugar «puede producir ludopatía». El tercero habla de «limitaciones», entre las cuales figura el máximo de 2.500 euros para los premios en efectivo.

Aparte de los chinos hay otros dos hombres con aire de propietarios. Están colocando las tragaperras. *Un poco más a la izquierda, ahora un poco a la derecha.* Dan los últimos retoques mientras los chinos parlotean muy deprisa en su lengua y sueltan veloces carcajadas. Son los representantes de Codere. Uno de ellos, de cincuenta y tantos años, grueso, con abundante pelo cano, con prendas caras pero casuales –hombre de negocios de mediana edad fuera de la oficina, que sale a resolver un asuntito antes de la cena–, se dirige a uno de los autores de este libro, que ha estado paseando y observando las máquinas, y le pregunta por qué mira tanto las tragaperras si no juega. ¿Acaso le interesan? Añade: «Hay gente que viene a jugar y no quieren que los vean, que los reconozcan». ¿Por eso han tapiado las ventanas? Asiente. Dice que todo es legal –una afirmación que difícilmente podría resultar más sospechosa–, que se cumple con la legislación de la Comunidad de Madrid. «Va a haber gente en la puerta pidiendo el DNI. Pero, bueno, hoy es la inauguración.» Señala los globos de colores en los rincones –seguramente una idea de los chinos– y se encoge de hombros. «Se pedirá el carnet para evitar que entre aquí la gente que se haya autoprohibido, los de la lista de prohibidos. A partir de… muy pronto.» Como si se tratase de un alto el fuego de la ludopatía. *Hasta… muy pronto, por motivo de la inauguración del salón de apuestas, todos los ludópatas dejarán de serlo.*

Una semana después en el Centro Comercial Santa Mónica hay una escena insólita para ese lugar civilizado, entre chalets con garaje y jardín, donde los vecinos en pantalón corto y zapatillas de deporte se saludan y se paran a charlar cinco minutos, sosteniendo las bolsas del súper y de la farmacia, o desayunan en los bares de la planta de abajo mientras sus hijos saltan y dan volteretas en el pequeño castillo inflable.

Dos adolescentes borrachos caminan deprisa de un lado a otro del pasillo, sobre las baldosas de granito, entre la música de ascensores y urinarios.

«Tenía que haber puesto en el rojo, tío.»

«Pues sí. Eres un poco gilipollas.»

«Oye, tío, préstame cinco euros. Por favor, por favor.»

Se para. Se coloca enfrente del otro en una actitud implorante. Junta las manos y baja la cabeza como si rezara.

«No. Paso de prestarte. Tú lo pierdes siempre todo.»

II

EL DINERO DEL JUEGO: COMPARACIONES ODIOSAS

Juego, fuego.
Refranero español

El dinero huele bien, venga de donde venga. Lo saben los fondos buitre que manejan el mercado de los juegos de azar y las apuestas *online* y que en los últimos años se han apoderado de dos grandes operadoras españolas: Codere y Sportium. También lo saben las entidades financieras que suministran leche materna a los operadores gallegos de Luckia, a los murcianos de Orenes y a otros conglomerados para que crezcan y desarrollen su industria sin fronteras. Y eso que la tarta del juego es abundante en España. Quintuplica, por ejemplo, la cantidad de dinero que el Sistema Público de Dependencia dedica al cuidado de los ancianos y discapacitados que no pueden valerse por sí mismos; duplica el presupuesto anual de las 48 universidades públicas; cuadruplica el objetivo nunca alcanzado del 0,7 por 100 del PIB en ayuda al desarrollo de los países empobrecidos.

A riesgo de abundar en comparaciones odiosas, ¿quién puede sustraerse al hecho de que los 26.037,34 millones de euros de facturación del juego (datos de Hacienda de 2017) equivalen a la mitad del presupuesto de Educación prometido por el presidente del Gobierno, Pedro Sánchez, para el año 2020? Es obligado preguntarse qué beneficios se derivan de la educación y qué bienes y satisfacciones obtenemos de una actividad basada en la «distribución inversa» (mucho para unos pocos). La educación forma a las personas, el juego las deconstruye y destruye. De ahí el refrán popular que equipara juego y fuego y anticipa que quien juega con fuego se quema.

Cuando las autoridades implantaron la Lotería Nacional, el periodista Rafael Barrett, nacido en Torrelavega (Cantabria) y expulsado de varios países porque su acerada pluma era un peligro para políticos y patrones, reflejó el hecho con las siguientes palabras:

> En la Argentina, en el Uruguay, en España, llueven los millones. El Estado falla, traficando con la corrupción pública. ¿Por qué no monopoliza también el alquiler y venta de mujeres? La

> prostitución daría grandes entradas al Erario, y afianzaría el Poder Administrativo. El Gobierno es tanto más sólido cuanto más débiles y viciosos son los ciudadanos.
>
> No seamos injustos con el vicio, que suele llevar consigo gérmenes de poesía. La degradación no está reñida con el ensueño. Baudelaire sabe que el mal tiene sus flores, y no las menos bellas. En el azar que enriquece o despoja hay una elegante anarquía, un desafío satánico a las leyes económicas. Firmar el contrato de la propia ruina es original; adquirir de pronto una fortuna, sin trabajo y sin mérito, y sin la amenaza del gendarme, es maravilloso, lírico y libertador. Agradezcamos a los Ministerios de Hacienda, Casas de Hadas, esa consagración oficial del juego, esa distribución de un poco de ideal barato a la ingenua multitud[1].

Se sorprendería Barrett del éxito del invento si supiera que las loterías del llamado sector público estatal facturan hoy en España 10.910 millones de euros al año, una cifra equivalente al presupuesto del País Vasco (datos de 2017), superior a los de Canarias y Galicia, y el doble de los recursos públicos que manejan los Gobiernos asturiano y extremeño. Esta cantidad de dinero en décimos, cupones, cuponazos, quinielas, bonolotos, rascas, primitivas y demás productos de la suerte resulta de la suma de las ventas de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (SELAE) y la Organización Nacional de Ciegos de España (ONCE), los dos grandes operadores con exclusiva estatal de actividad.

La SELAE declaró unos ingresos de 8.918 millones de euros en 2017. En ese ejercicio, la ONCE facturó 1.992 millones de euros. El margen o cantidad que no devolvieron en premios osciló entre el 30 y el 40 por 100. El ente estatal se quedó 3.226 millones y la organización de invidentes y discapacitados con 980, según los datos de Hacienda del referido ejercicio. Pero jugamos más; si a los dos grandes operadores añadimos las loterías de los Gobiernos autonómicos, la facturación total del sector público asciende a 11.112,34 millones de euros.

La casuística de las loterías autonómicas ha sido variada y ha estado llena de diferencias y diatribas políticas. En términos generales, las formaciones de centro-izquierda, principalmente el PSOE, IU y Podemos, se han significado por su posición renuente, cuando no contraria, a la instauración de estos productos. En cambio, las formaciones de centro-derecha (PP y nacionalistas catalanes, vascos y canarios) las han fomentado dentro de sus límites y competencias. El Gobierno vasco fue pionero en ofertar su lotería (1985), seguido del catalán, que empezó a vender La Grossa (La Gorda) dos años después. El Ejecutivo vasco otorgó la gestión a una empresa privada

mediante una licencia renovable cada cinco años; la Generalitat catalana optó, en cambio, por la gestión directa, aunque la falta de transparencia y la baja retribución de los premios la acabaron convirtiendo en un producto residual, con una facturación de poco más de 20 millones anuales. En la Comunidad Valenciana, los socialistas rechazaron en 2019 la propuesta de sus socios de Compromís de crear una lotería autonómica con fines sociales.

Pese a la interesante facturación de 202,34 millones de los productos de azar autonómicos, con un margen de 32,14 millones (algo más del 16 por 100 del dinero recaudado), la mayor parte de los Gobiernos territoriales ha optado por mantener la unidad del mercado, habida cuenta de que los beneficios de la SELAE se reparten íntegramente entre ellos. Durante la crisis financiera y económica los ingresos de la Lotería Nacional sirvieron para nutrir el llamado Fondo de Liquidez Autonómica (FLA), un mecanismo de pago creado por el ministro de Hacienda Cristóbal Montoro, parlamentario irónico y didáctico, quien siempre se mostró muy cauto sobre la fuente del FLA para evitar que los ciudadanos tomaran la lotería como un impuesto y se abstuvieran de comprar el décimo semanal.

Más sorprendería a Barrett (murió en 1910, a los treinta y tres años) la efervescencia del juego privado. En contraste con los años veinte del siglo pasado, cuando el dictador Miguel Primo de Rivera ilegalizó esa industria y se dedicó a perseguir timbas, garitos y casinos (clausuró más de 2.000 en toda España), los supermercados del azar a la puerta de casa han comenzado a inundar la geografía urbana de la llamada piel de toro y sus archipiélagos y plazas en el norte de África, como si en algún lugar nada poético los señores del juego hubieran leído el aforismo de Antonio Machado sobre la insensatez: «De cada diez cabezas, nueve embisten y una piensa». El sector privado ha superado al público en facturación en la segunda década del siglo XXI, gracias al éxito de las apuestas deportivas *online* de «la mejor liga del mundo» (y de otras), casinos, póker, *blackjack* y bingos virtuales y a la eclosión de los salones de juego a lo largo y ancho de la geografía urbana, con especial fijación en los barrios y zonas de menor renta y con mayor número de trabajadores en situación forzada de brazos caídos o con contratos precarios.

En estos *supermercados* del juego se puede probar suerte en la ruleta electrónica, la mesa de póker, las sofisticadas máquinas tragaperras y, por

supuesto, cursar las apuestas a las competiciones deportivas y esperar los resultados tomando una cerveza, un refresco, un café... gratis o a mitad de precio. La infección es un hecho y esos salones siguen creciendo a un ritmo superior a 200 establecimientos nuevos cada año. En 2018 se contaban 3.426. Su facturación real se desconoce, aunque la patronal del subsector evita el desglose y afirma que sólo mueven el 7 por 100 del juego. Siguen en esto la recomendación de Graham Greene de no entrar en detalles cuando se miente.

El desglose del sector privado del juego es el siguiente: las apuestas recaudaron 7.538 millones de euros, los casinos facturaron 6.545 millones y los bingos tramitaron el cambio de manos de otros 2.065 millones de euros. Son datos del Ministerio de Hacienda, correspondientes al último año publicado, 2017. Si de las apuestas descontamos los 222,87 millones de euros correspondientes a la histórica Quiniela y el Quinigol de la SELAE, enseguida vemos que la suma de la facturación privada alcanzó la cifra de 15.925 millones de euros, superando en cerca de cinco mil millones al sector público estatal y autonómico.

Los casinos funcionan con un margen en torno al 5 por 100, de modo que los 6.545 euros recaudados en sus variados sistemas de envite y en las modalidades presencial (54 grandes casinos) y *online* reportaron 344 millones de euros a las empresas privadas. La patronal del juego cifró en 350,6 millones el margen que alcanzaron en 2018. Los avances trimestrales proporcionados por Hacienda indican que el subsector sigue creciendo y ha recuperando ya la cota de beneficios de 2008, el mejor año antes de la crisis financiera internacional que sumió en la depresión la economía española.

El margen de los bingos, con representar el 7 por 100 del volumen global, sigue siendo muy suculento. En 2017 superó el 25 por 100 de los 2.065 millones de euros tramitados por estos establecimientos y se cifró en 590,10 millones. Según la patronal, en 2018 los bingos obtuvieron 12 millones más de margen, alcanzando la cifra de 602,3 millones. Según Fernando Luis Henar, presidente de la Confederación de Organizaciones de Empresarios del Juego del Bingo, el subsector sufrió el estancamiento de la crisis, pero ha vuelto a crecer al 3 por 100 anual a partir de 2016. La facturación se ha incrementado en las 312 salas presenciales gracias a las innovaciones tecnológicas. Y la modalidad *online* registra un aumento constante.

Pero son las apuestas deportivas las que más dinero mueven, con un margen del 10 por 100 para los operadores legales, lo que representa 752 millones de euros de una facturación global de 7.538 millones. Esta cifra engloba tanto las apuestas que se hacen desde los salones del barrio como las que se llevan a cabo desde las terminales individuales (teléfonos, *tablets* y ordenadores) conectadas a internet.

Luego ya, el extraordinario impacto de las tecnologías de la información y comunicación en el mercado del azar ha modificado la realidad tradicional hasta el punto de que el juego *online* supera de largo al presencial. La Dirección General de Ordenación del Juego (Ministerio de Hacienda) reconoce que el juego por internet adelantó en 2017 a las timbas y apuestas presenciales, con una facturación de 13.672,88 millones de euros. La cifra real es sin duda más elevada, debido a la gran cantidad de piratas (sin licencia) del ciberespacio. Agarran el dinero y corren, aunque algunas veces les sale mal la jugada. El dato más relevante del año 2017, según el periódico económico *Expansión*[2], fue el cierre de 271 webs ilegales de juego. Con todo, sólo 16 fueron objeto de expedientes sancionadores. Nada que ver con la dureza policial contra los inmigrantes que ejercen la venta ambulante (el top manta) para sobrevivir.

Conscientes del crecimiento imparable de la facturación por internet, los operadores privados de todas las modalidades de juego, seguidos de la SELAE y la ONCE, se han lanzado a la conquista del éter con las mejores armas a su alcance. Armas o herramientas que casi siempre les proporcionan ingenieros e investigadores formados en las universidades públicas y en los institutos científicos y tecnológicos dependientes del Estado. Las estimaciones oficiales indican que en 2020 el juego *online* legal moverá unos 20.000 millones de euros, lo cual significa que la red de redes canaliza dos de cada tres euros de los que gastamos en probar suerte.

Las apuestas deportivas representan más del 55,5 por 100 de la cantidad mencionada. Vienen creciendo a un ritmo del 30 por 100 anual, seguidas de los casinos virtuales y del póker *online*. Si la cantidad global que los españoles (y los visitantes) gastamos en juego equivale al presupuesto anual de la Generalitat de Cataluña (26.000 millones en cifras de 2017), los movimientos de dinero *online* en esta actividad igualan la cifra de ingresos y gastos de la Comunidad de Madrid. Pero crecerán más todavía.

Chistian Tirabassi, de la consultora Ficom Leisure, dice que las industrias del juego *online* han saturado el mercado en otros países europeos, pero en España, con un nivel de conectividad superior a Italia e igual a Francia, no han tocado techo todavía. De ahí que la británica Betfred, con más de 1.600 salones de juego y apuestas en Reino Unido, solicitara en diciembre de 2018 las licencias para irrumpir en el mercado español y las obtuviera en pocos meses sin mayor dificultad. Las escenas que siguieron reflejaron la satisfacción de los señores del juego. Así, en una fotografía publicada en *Infloplay*, una de las webs especializadas del sector, se pudo ver a un hombre perfectamente trajeado de azul oscuro, camisa blanca y corbata con tonos blancos y azules, de unos setenta años, sonrosado, con la cabeza monda y un grueso anillo de oro en el dedo corazón derecho, que posa en la escalerilla de un *jet* privado en cuyo fuselaje se lee Betfred en letras versales sobre un rectángulo con fondo rojo que va derivando en azul. El hombre sonríe. Es comprensible, pues las dos licencias generales para entrar en el negocio de «apuestas» y de «otros juegos» y las seis singulares para desarrollar y explotar «máquinas de azar, *blackjack*, ruleta y apuestas hípicas, deportivas y otras de contrapartida», que permiten apostar contra la cuota o monto que fija la casa, colman su objetivo y satisfacen su ambición.

El hombre de la fotografía se llama Mark Stebbings y ejerce de director de operaciones de la potente entidad británica nacida en Mánchester a finales de los sesenta del siglo pasado. «Es una fantástica oportunidad para Betfred –dice–, ya que la licencia española es parte de la estrategia de expansión de la empresa, que comparte la pasión que hay en España por el deporte, especialmente por el fútbol.» Stebbings y sus jefes se han asociado con Jacob López Curciel, un gasolinero que fundó Optima (sin acento) y ha desarrollado una plataforma multicanal de apuestas y juegos. Curciel cuenta con una oficina en Sevilla y otra en Gibraltar; pero, a diferencia de la mayor parte de los operadores *online*, que fijan sus domicilios fiscales en la colonia británica para no pagar impuestos en el Reino de España, los jefes de Betfred Spain optan por establecer su razón social en Ceuta. De este modo resuelven el problema del *brexit* y se benefician de las nuevas ventajas fiscales adoptadas por el último Gobierno del PP y acordadas con las autoridades de las dos ciudades del norte de África para que los operadores con sede en Gibraltar afectados por la salida de Reino Unido de la Unión Europea se trasladen a ellas.

La entrada de la multinacional inglesa en el mercado virtual del juego en España, que crecía a un ritmo superior al 20 por 100 anual, es sólo un ejemplo de la laxitud y las facilidades de la normativa española para los operadores de juego *online*. Cuando el Parlamento discutía la nueva ley del juego, el presidente de la Comisión de Economía, Antonio Gutiérrez Vergara (exsecretario general de Comisiones Obreras), convocó una sesión informativa a la que invitó al directivo de la multinacional británica Betfair, Sacha Michaud, presidente a su vez de la Asociación Española de Apuestas por Internet (AEDAPI). El joven ejecutivo –un pelirrojo de ojos chispeantes y aire de Chuck Norris– vino a decir que la mejor regulación es la que no existe. «Las restricciones, las prohibiciones, los bloqueos, no funcionan. No han funcionado y no funcionarán. Un ejemplo perfecto es que en Estados Unidos se aprobó en 2006 una ley prohibiendo el juego *online* en todas sus formas, con prohibiciones exhaustivas y bloqueos, y hoy día se estima que el 34 por 100, un tercio de todos los usuarios, vienen de Estados Unidos.»

Era el 17 de marzo de 2011 y el señor Michaud apoyó su tesis en que en internet decide el consumidor, no sólo en el juego, sino en todos los productos que existen. «Es el consumidor el que acaba eligiendo el producto que quiere». Y abundó:

> La futura oferta de productos o tipos de juego debe ser dimensionada y competitiva. Mirando otra vez al consumidor, necesitará tener todos los productos que quiere y en las condiciones que quiere. Si los operadores de fuera de España ofrecen más o mejores premios que con la legislación española, los usuarios acabarán jugando en esos portales; buscarán la fórmula y acabarán jugando en ellos. Se ha demostrado con otras legislaciones, y la única forma de legislar es darle los productos que quiere y con la sistemática que exige el usuario final.

En otras palabras: ni vetos ni cortapisas. «La ley debe ser flexible y abierta, debe atraer a los grandes operadores extranjeros que hoy día están haciendo publicidad aquí para que se establezcan y trabajen con el Estado por el bien de todos. Y no sólo a los extranjeros, sino también a los operadores españoles. Es un nuevo canal vital para ellos». Ni limitación de licencias: «Creemos que no debería haber ningún límite en el número de licencias. Debe ser abierto y debe haber facilidades y flexibilidad, siempre y cuando estas empresas tengan la total garantía y solvencia que deberían demostrar. No queremos que entre cualquiera, pero se les debería abrir la puerta a los que puedan demostrar que son solventes, serios y que funcionan

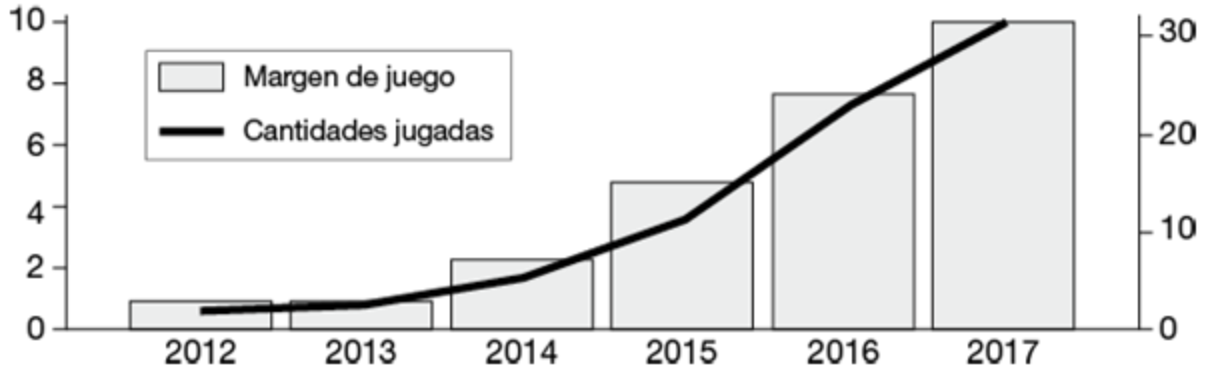
bajo la ley». Y, por supuesto, menos impuestos. El representante de Betfair consideró excesivo el tipo del 25 sobre las ganancias que la norma fijaba en el impuesto de sociedades. Aunque hubiera sido inferior le habría parecido fatal. De hecho enmudeció cuando la diputada socialista catalana Montserrat Colldeforns i Sol le pidió que confirmase si la empresa había salido de Inglaterra a Gibraltar «para escapar del 15 por 100 de impuestos sobre las ganancias brutas de apuestas que hay en este país». La compañía ha fijado su sede social en Malta.

En la primera década del siglo y hasta la entrada en vigor de la nueva ley y la concesión de licencias generales a 55 grandes operadores, las casas de apuestas y juegos de azar por internet habían disfrutado de una «alegalidad» muy rentable. Con un margen del 4 por 100 en el caso de las apuestas –multiplicado por tres en las timbas virtuales–, unos costes ridículos de producción en relación con la enorme facturación y una tributación mínima en los territorios donde fijan sus sedes sociales: Gibraltar, Malta, Luxemburgo, la Isla de Man..., el principal gasto de estos operadores es la inversión en publicidad, patrocinio y promoción. Sin el bombardeo publicitario para ablandar las cabezas de los ciudadanos no podrían existir. De ahí que el representante del sector pidiera hace nueve años a los legisladores que no restringieran ni prohibieran la publicidad.

> Quiero destacar –dijo Sacha Michaud– que esta actividad económica es muy importante y existe porque los operadores en cierta manera han estado anunciándose y haciéndose publicidad en España desde hace mucho tiempo. Hay cientos de miles de españoles que se conectan y hacen apuestas deportivas y son usuarios de todo tipo de juego *online;* la gran mayoría lo hacen con operadores grandes, sólidos y con licencia en algún país miembro de la Comunidad Europea. El año pasado [2010] han dejado aproximadamente cien millones de euros en patrocinios, publicidad y medios de comunicación en España.[3]

En otro momento aludió a la creación de un «mercado negro» si en el periodo transitorio hasta la entrada en vigor de la ley se prohibiese la publicidad. En otro, a la necesidad de ingresos publicitarios de los medios de comunicación social y también, al riesgo de que la prohibición atrajera a entidades radicadas en «islas lejanas».

Gráfico sobre la progresión del juego online, en millones de euros (Ministerio de Hacienda)



Fuente: https://www.ordenacionjuego.es/es/datos-mercado-espanol-juego

Como si las palabras del sagaz representante de Betfair fueran una verdad del Evangelio, los Gobiernos del Partido Popular, presididos por Mariano Rajoy Brey, se abstuvieron de regular y restringir la publicidad, bajaron cinco puntos el impuesto de sociedades, concedieron centenares de licencias generales de apuestas y casinos *online* (las de juego presencial dependen de las autonomías) a 70 empresas hasta 2018 y se mostraron renuentes al desarrollo de la ley de 2011 y de los mecanismos de prevención de la adicción al juego. Y esa manga ancha ha permitido a los señores del juego conseguir unos resultados extraordinarios, a pesar de la crisis financiera y económica, aportando menos de 50 millones de euros al erario público (cifra de 2017) en el impuesto de sociedades por los beneficios obtenidos y en torno a 100 millones a las autonomías que gravan con tasas los establecimientos de juego presencial.

[1] R. Barret, *Moralidades actuales*, Montevideo, OM Bertani Editor, 1910, p. 7.

[2] *Expansión*, «El negocio del juego online crece al ritmo del 30%», 22 de septiembre de 2018.

[3] Diario de Sesiones del 17 de marzo de 2011: Congreso de los Diputados, n. º 733 de la Comisión de Economía, pp. 2 y 3.

III

EL SER Y LA MÁQUINA

Un bar diminuto en el distrito de Barajas. Lo primero que se ve desde fuera es la tragaperras, al fondo, contra la pared pintada de amarillo. Es una Cirsa-Unidesa. *La Perla del Caribe*. En el caos chillón del tablero se distinguen motivos tropicales. Una chica en biquini con un pareo y una flor detrás de la oreja. Palmeras, loros coloridos, cocos y tortugas y estrellas de mar, un yate alejándose de la playa. «Siente la experiencia caribeña», dice la publicidad de la máquina. «Viaja y *rememora* el paraíso tropical gracias a su nuevo sonido envolvente y a la pantalla de alta definición con mayores dimensiones. Sumérgete en los nuevos juegos con sus gráficos deslumbrantes.» Hay un hombre delante de la tragaperras. *Sumergido* en ella, absorbido por ella.

El barman y encargado del local tiene casi cincuenta años y lleva una camiseta de Iron Maiden. Un metro setenta de estatura, 90 kilos. Tiene el aspecto de bonachona resignación de un hombre de barrio, de alguien que lleva toda su vida en la misma zona, con los amigos de siempre. Conserva cierto aire rebelde de instituto, cierto espíritu *a contracorriente* doméstico, de cuando tenía quince años y era *heavy*. Mira la espalda del hombre que juega a la tragaperras. Niega con la cabeza. Con tristeza, con disgusto. Hace chasquear la lengua.

«Lleva ahí desde las doce.» Se mira el reloj de pulsera. Un Casio de los ochenta, de esos negros con pantalla digital y un montón de botones. «Son las siete de la tarde. Ha desayunado aquí. Te puedo decir lo que ha tomado: café y cruasán.»

Habla en voz alta. Como si no le importase lo más mínimo que el tipo de la tragaperras lo oiga.

«Siete horas. Sin separarse de la mierda de máquina esa. Ojalá se la lleven de una puta vez. Qué asco me da.»

El local abrió en la misma década en la fue adquirido el reloj Casio y no han vuelto a decorarlo desde entonces. Barra de aluminio con vitrinas en las que se exponen pinchos de huevo cocido con anchoas, ensaladilla rusa, pepinillos y aceitunas en sus jugos. En las dos únicas mesas hay

servilleteros de hojalata provistos de recipientes con palillos de madera. Detrás de la barra, estantes de cristal contra una pared de espejo ahumado en los que descansan las botellas: Larios, Dyc, Brugal. Un calendario de pared con el nombre del bar (regalo de Navidad para los clientes), la bufanda de un equipo de fútbol: el Cádiz.

En esa atmósfera la tragaperras parece una turbina nuclear en un monasterio. Futurista, sofisticada, llena de luces parpadeantes, de efectos hipnóticos. «Más estrecha, elegante, estilizada y ergonómica, para así aumentar la experiencia de juego», explica la publicidad de Cirsa-Unidesa.

«Ha venido a las doce, ha pedido el desayuno, y se ha puesto a jugar. Y ahí sigue.» Mira la espalda del jugador mientras menea la cabeza con tristeza. Un polo azul claro, unos pantalones *chinos* beis, zapatillas de tenis blancas muy limpias. Delgado y altísimo: por lo menos un metro noventa. A juzgar por su espalda, no tiene más de treinta y cinco años. «A la hora de comer ha pedido un bocadillo. Ya estaba borracho como una cuba. Bebiendo un botellín detrás de otro y echando monedas a la máquina, así desde las doce. Todo el día, todo el día.»

El otro cliente del bar es un jubilado con calcetines y sandalias cangrejeras de cuero, con una camisa de manga corta a rayas en la que guarda todo –las llaves, la cartera, la cajetilla de tabaco– en el bolsillo del pecho, que le cuelga deformado por el peso.

«Pues habrá ganado mucho dinero», dice.

«En esas máquinas no se gana nada», contesta el barman. «Lo que ha hecho es meter ahí una cantidad de dinero… Prefiero ni pensarlo. Hasta ha venido a buscarle su mujer. O su novia o lo que sea. Le estaba sonando el teléfono todo el rato. Y él no contestaba. Y entonces ha venido esa chica, como a las tres de la tarde, y ha estado intentando llevárselo. Le decía cosas para convencerlo. Le tiraba del brazo. Pues, oye, él ni la ha mirado. No ha dejado de echar monedas y dar a los botones mientras ella estaba aquí. Hasta que, claro, la pobre se ha marchado. Qué iba a hacer la chica.»

En el folleto de *Política de juego responsable* de Cirsa, que tiene seis páginas (fotos incluidas), se lee lo siguiente: «El juego es capaz de proporcionar a las personas una vía de mejora de su bienestar social y emocional, ya que enriquece su ambiente y aporta beneficios que repercuten en sus relaciones profesionales y personales. No es, por tanto, un medio para liberarse de problemas económicos ni emocionales». Bien.

Hay algo escalofriante en la fascinación que ejerce la máquina sobre el jugador. En ese cacharro de plástico y circuitos eléctricos (que para muchos no es más interesante que una piedra) él encuentra un universo rico y frondoso. Como alguien sumido en una experiencia sexual ensordecedora, intensísima, ni siquiera se da cuenta de lo que está sucediendo a su alrededor. Chupado por la máquina, succionado hacia el interior de ese mundo de cerezas y pececitos de colores, ignora que a dos metros hay personas que se lamentan por el espectáculo enfermizo que ofrece. Desprecia a una mujer que se expone a la vergüenza para rescatarlo de la compulsión del juego. Hay algo sobrecogedor. Terrible, tremendo.

Política de Derechos Humanos. «Cirsa presta una especial atención a aquellas comunidades más vulnerables desarrollando, desde su compromiso empresarial, proyectos solidarios, como el impulso de jornadas de póker solidario con el objetivo último de mejorar la calidad de la sociedad.»

El barman no se molesta en recoger los botellines del jugador, como hace con las bebidas de los otros clientes. Los deja en su lado de la barra: 10 o 15 botellines. Para que sea consciente de cuánto ha bebido, supongo, porque ha visto a otros ludópatas y sabe que el juego y el alcohol se retroalimentan. Se animan el uno al otro, como dos hermanos kamikazes.

«No es el único», dice. «Hay como cuatro o cinco más. En cuanto llegan ya sé que los voy a tener aquí todo el día. Delante de la máquina. Mira, ojalá se la lleven ya. A ver si se acaba ya el contrato y se la llevan. Ese día voy a empezar a ser un poco feliz. Un poco.»

Entonces el jugador se da la vuelta. Tambaleándose como un hombre que atravesara el pasillo de un barco hacia su camarote. Está completamente borracho, se saca de un modo aparatoso la cartera del bolsillo, con mucha atención, midiendo cada movimiento, vigilándose, y extrae un billete de diez euros que levanta sobre su cabeza sin decir nada.

«¿Qué quieres, que te lo cambie? Pues mira, ya no te lo quiero cambiar. Ese te va a servir para pagarte el taxi hasta casa.»

Mete el billete en la cartera, con la lentitud cuidadosa de un enfermo de párkinson. Su rostro, muy pálido y perfectamente afeitado, está cubierto de una película de sudor espesa, oleosa. Lleva el pelo muy negro peinado con gomina, demasiada gomina. «Espera, que te voy a llamar a un taxi.» El jugador, con su metro noventa, se sienta sumisamente en una butaca. Tiene un aspecto abatido, hundido. Parece dispuesto a hacer lo que le ordenen. A

no decir ni una palabra. Quizá empieza a darse cuenta –a través de la niebla alcohólica– de lo que le ha sucedido, del rapto mental de más de siete horas que ha sufrido.

Entra otro cliente en el bar.

«Anda, mira. Qué casualidad. Este es taxista. ¿Te podrías llevar a este pobre, que está como una cuba? Tiene dinero. No te preocupes, que te va a pagar.»

El jugador se levanta de la banqueta y deja caer su metro noventa sobre los hombros del taxista, que mide 20 centímetros menos pero es dos veces más ancho. Salen del local. Es el mes de julio y fuera aún hay sol. La imagen de los dos hombres arrastrándose para llegar al coche resulta insólita a la luz del día. Los transeúntes los miran.

Hay 69.736 máquinas recreativas Cirsa distribuidas en bares, casinos y salones de juego. La empresa, fundada en 1978 y comprada en 2018 por el fondo buitre Blackstone, «es el *holding* de juego y ocio más diversificado del mundo y la primera compañía del sector en España, dando un claro ejemplo de crecimiento, solidez, rentabilidad y responsabilidad», según su página web[1].

Los juegos más adictivos

Las tragaperras se legalizaron en España en 1981. Para su primer cumpleaños habían tragado por sus ranuras –por sus *slots*– seis mil millones de euros moneda a moneda. Son muy adictivas. «Se trata de la máquina adictiva por excelencia»[2]. Están las de «tipo B»: las tragaperras de los bares. Y las de «tipo C»: las tragaperras de los casinos y los salones de juego. (De «tipo A» son las de videojuegos, las de *marcianitos* –menos agresivas, menos malignas–, que recaudan una cantidad diez veces más pequeña que sus hermanas.)

El juego es necesario: en la infancia y después. En los niños es un entrenamiento para la vida adulta. Jugando se experimenta una realidad de juguete. Un mundo de mentira en el que no hay consecuencias graves. Puedes ser astronauta o piloto de Fórmula 1. O alpinista en el Shisha Pangma y el Broad Peak (o asesino a sueldo con pistola de agua): disfrutar de los placeres que van unidos a esas profesiones sin correr los riesgos. Te

casas en broma con una compañera de la escuela. Conduces un coche a pedales. Compras frutas y verduras de plástico con dinero emitido por el banco del Pato Donald. Y aprendes a perder: sin que eso acarree un divorcio ni la quiebra económica. El juego es un marco ficticio, un ámbito protegido en el que aún eres invulnerable –aún eres un niño–, para *practicar* mientras las cosas todavía no son definitivas. Y es placentero por sí mismo. *Motivación intrínseca.* Ese placer que descubres de niño jugando, ese *flujo,* es el mismo que de adulto te empuja a terminar una novela o a correr la maratón en un tiempo récord: el disfrute que acompaña a la excelencia en cualquier disciplina.

Pero el dinero –*motivación extrínseca*– cambia el significado del juego. Se convierte en un asunto serio. Con consecuencias, sin esa atmósfera segura y fantasiosa que antes lo protegía de los peligros del mundo de verdad.

> La diferencia fundamental entre las antiguas máquinas del *millón* y de *marcianitos* y las *tragaperras* es que la recompensa que obtiene el jugador de estas últimas es económica. En estos casos, cuando se trata de un jugador patológico, el componente lúdico de jugar se pierde por el grado de ansiedad y/o compulsión. […] Tanto es así que en inglés se distingue entre *gambling* (jugar juegos en los que se arriesga algo para obtener ganancia) y *playing* (jugar juegos en los que sólo se persigue el entretenimiento)[3].

Podría afirmarse que el dinero contamina el juego. Lo ensucia. Se lo roba a los niños. O a la parte infantil y hedonista de cualquier adulto. Como dijo el músico y productor Quincy Jones: «Dios se aparta de tu lado cuando piensas en el dinero».

En la encuesta de la SELAE *Estudio de prevalencia del juego en España 2013*, los entrevistados consideraron mucho más peligrosos los juegos operados por empresas privadas que los del Estado. Es decir: la Lotería (Nacional, Navidad, Primitiva, Euromillones, Quiniela, etcétera) y la ONCE presentaban menor riesgo de crear ludópatas –según los encuestados– que las tragaperras y el bingo, los juegos de casino y las apuestas deportivas. (No hay que perder de vista que se trata de una encuesta pagada por el Estado, que preferiría no ponerse a sí mismo en un mal lugar.) Entre las opciones privadas, las que revestían más peligro de *contagiar* la enfermedad del juego fueron –por este orden– las tragaperras, el bingo, los

casinos, los juegos de cartas y las apuestas deportivas. Pero por encima de todos –y abarcándolos, sometiéndolos con un abrazo de oso– está el juego por internet. Los participantes en la encuesta creen que su peligrosidad duplica la del juego presencial.

Según Miguel Mazón y Mariano Chóliz[4], los juegos de la SELAE y la ONCE «tienen características muy diferentes a las de los juegos privados y ello repercute directamente en la probabilidad de adicción». Añaden: «Pero el dato más significativo es que prácticamente no existen adictos al juego que lo sean exclusiva o principalmente de este tipo de juegos, como sí los hay de bingos, casinos y, principalmente, máquinas "tipo B"».

Cuando el *lobby* del juego se revuelve contra las peticiones de que se regule la publicidad de los juegos de azar y las apuestas deportivas, cuando argumenta que la Lotería y la ONCE llevan años publicitándose en la televisión sin que haya sucedido ninguna catástrofe, se podría contestar que los productos que los operadores privados ponen a disposición del consumidor son mucho más agresivos: crean más ludópatas, resultan más dañinos para la salud. Pero se trataría de un réplica innecesaria. Porque los empresarios lo saben. Son ellos los que diseñan ofertas y aparatos irrespetuosos con el cliente. Porque así ganan más dinero. Aunque Dios –o el sentido de la ética– se aparte de su lado.

En cuanto al juego por internet, los investigadores Mazón y Chóliz escribían en 2012:

> Nos encontramos ante un fenómeno, el de las apuestas *online*, que sin duda va a provocar la aparición y agravamiento de la adicción al juego en España. Los datos empíricos no harían sino corroborar las previsibles consecuencias de estos juegos en base al conocimiento de las variables que hacen de ellos uno de los juegos más adictivos, como son la inmediatez del resultado, la activación que generan, la ilusión de control y otros sesgos que sobrestiman la probabilidad, el entorno familiar y agradable en el que se llevan a cabo o, alternativamente, el anonimato, etcétera. Muy probablemente estemos a las puertas de una nueva tipología de adicción al juego, de forma similar a la que se produjo con las drogas de síntesis asociadas a ciertos patrones de consumo o de ocio.
>
> Esto unido al hecho de que no ha habido un manejo adecuado de la situación por parte de las autoridades y del legislador, así como por el enorme beneficio económico que produce el sector, está favoreciendo una coyuntura que, a nuestro juicio, es proclive al abuso y favorece la adicción en un sector especialmente vulnerable a la misma, como son jóvenes y adolescentes quienes, además, son los que se manejan de forma familiar con las nuevas tecnologías.[5]

Variables adictivas

Los factores que determinan cuán adictivo es un juego tienen que ver con su disponibilidad y con el grado de implicación que suscita en el individuo.

- *Accesibilidad*. Es una circunstancia determinante en cualquier adicción. Que haya suministro, que esté en el ambiente, que se *respire*. Aquí se incluye la publicidad: el instrumento más efectivo para entrar en los pensamientos del consumidor. Las tragaperras han sido siempre las reinas de la disponibilidad. Desde 1981 están en los bares, además de en los casinos. Y ahora también en esos casinos en miniatura: los salones de juego y apuestas. Pero el juego por internet (aunque no se trate de ninguna modalidad concreta sino de todas al mismo tiempo) ha desbancado cualquier forma de juego presencial. La tragaperras, la ruleta, las apuestas: todo *online*. Están en tu teléfono, en tu ordenador. Te persiguen metidas en tu bolsillo. Hay tantas terminales como seres humanos provistos de un dispositivo con conexión a la red.
- *Apuestas low cost.* Echar el cambio del café o de la cerveza a la tragaperras. Que iniciarse en el juego sea un acto libre de cualquier solemnidad, fácil, que no suponga un gran desembolso, que tenga esa apariencia cotidiana y asequible. Una fortuna engordada moneda a moneda, hecha de calderilla. La adicción se va nutriendo sin que te des cuenta. Sin que seas consciente de haber hecho nada específico para engancharte.
- *Velocidad, inmediatez.* El investigador y profesor de Psicología Mariano Chóliz la considera «la variable responsable más significativa». Consiste en que pase poco tiempo entre la apuesta –o la moneda en la ranura, el «16 rojo» en la ruleta– y el resultado: la recompensa, el refuerzo. Que la respuesta llegue inmediatamente después de la pregunta. Que la emoción de averiguar el desenlace –da igual si se gana o se pierde– no se haga esperar. La conexión entre causa y efecto es eléctrica, reptiliana. Aquí las loterías y las quinielas no tienen nada que hacer. Es una competición perdida para ellas. Y las tragaperras vuelven a ser la reinas. Cada vez las fabrican con ciclos más rápidos. Más vertiginosas, más *impactantes*, más adictivas.

- *Refuerzo variable.* Como un amante voluble, el juego hace lo que le da la gana, lleno de imprevisibilidad. Nunca sabes cuándo llegará el premio. Así cuando aparezca resultará más excitante. Más especial. Lo único que sabes es que habrá un premio tarde o temprano: si gastas mucho dinero, si no te rindes. En otras conductas el refuerzo resulta bastante más previsible. Si haces deporte te pondrás fuerte, respirarás mejor. Si practicas mucho al piano lograrás tocar obras cada vez más difíciles. Pero en el juego nunca se sabe, no se puede estar seguro de nada. Este saber que sí, que casi seguro que sí, aunque no saber cuándo… es el sistema de refuerzo más adictivo que existe.
- *Inducción de supersticiones, sesgos cognitivos.* En los juegos de azar la intervención del sujeto no cambia las cosas: hay premio o no lo hay, sin que importe lo que uno haga. En la Lotería Nacional, en los sorteos de la ONCE, la única intervención posible es esperar, ver cómo las bolitas salen del bombo giratorio. Las tragaperras, en cambio, tienen botones y palancas para que uno las manipule. Puedes llegar a creer que eso variará el resultado. No lo hará. Pero desearías creer que sí, llegas a creer que sí. Las tragaperras producen esa «ilusión de control», que es una de las distorsiones cognitivas típicas de los jugadores. Este y otros sesgos –predicciones, pensamientos mágicos, sobreestimación de los propios méritos– están relacionados con la ludopatía. Y un juego resulta más adictivo cuanto mayor es su fuerza para producirlos en la mente del jugador.
- *Activación psicofísica.* Excitación, estar despierto, mantenerse atento a la máquina, a la pantalla del teléfono o del ordenador. Un juego produce más *activación* cuantos más sentidos involucra: tacto, vista, oído, olfato, gusto (las bebidas que regalan en los salones de juego a los clientes habituales, por ejemplo). Las variedades más adictivas resultan absorbentes. Raptan la atención del sujeto (que a los ojos de un observador neutral parece una especie de zombi, medio muerto, absorto en la máquina de un modo enfermizo, sin control sobre sí mismo). Lo anulan, lo succionan. Cuanto más suscita un juego ese estado de concentración, de aislamiento del entorno y de las otras personas, de estrechamiento del mundo –ese efecto de *túnel*–, más adictivo resulta. Y aquí las tragaperras vuelven a ser las reinas.

[1] www.cirsa.com.

[2] M. Chóliz, *Adicción al juego de azar*, 2006.

[3] «Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol *online*», *Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport* (2009), p. 205.

[4] M. Mazón y M. Chóliz, «Factores económicos implicados en el juego y la adicción al juego», *Revista Española de Drogodependencias*, 2012, p. 292.

[5] M. Mazón y M. Chóliz, «Factores económicos implicados en el juego y la adicción al juego», cit., p. 298.

IV
LOS PRIMEROS PADRINOS POLÍTICOS

Si la respuesta no está en el presente,
normalmente está en el pasado.
Don Winslow

Cuando se legalizó el juego en España, los tramposos ya estaban allí. Comenzaba el año 1977 y el Gobierno predemocrático de Adolfo Suárez entendió que los procuradores franquistas tenían razón cuando propusieron legalizar una actividad prohibida, abundante y clandestina. Suárez aceptó encantado el texto que su compañero y amigo Rodolfo Martín Villa, ministro de Gobernación y significado representante de los *azules* en la recién creada Unión de Centro Democrático (UCD), llevó al Consejo de Ministros del 25 de febrero de 1977, y acabó por decreto con la prohibición de las apuestas y los juegos de suerte, envite o azar que regía en España desde la dictadura de Miguel Primo de Rivera bajo el reinado de Alfonso XIII.

Como ocurrió con el adulterio femenino (el masculino no era adulterio ni delito) y con otras situaciones humanas condenadas por la jerarquía católica, que ejercía como administradora de la moral pública en nombre de la ley de Dios, y muy castigadas por el Código Penal, la despenalización del juego fue un paso lógico en la normalización de un país que quería ser normal, es decir, igual que los demás países europeos, y no seguir gobernado por unos tipos anormales. Continuaba vigente el famoso lema turístico «España es diferente» que le colgó, al país, Manuel Fraga Iribarne a mediados de los años sesenta cuando era ministro de Información y Turismo.

La legalización del juego fue rubricada por el rey Juan Carlos I de Borbón y apareció en el Boletín Oficial del Estado (BOE) el 7 de marzo de 1977 con un preámbulo que reconocía el fracaso de la prohibición: «Los sistemas de prohibición absoluta han fracasado en la consecución de sus objetivos moralizadores y se han convertido de hecho en situaciones de tolerancia o de juego clandestino generalizado, con más peligros reales que los que se trataban de evitar». Eso decía.

El texto no mencionaba la alta rentabilidad que a gobernadores y mandos policiales reportaban las aludidas «situaciones de tolerancia», pero si tenemos en cuenta que «el franquismo fue el fascismo con corrupción», según la definición del entonces famoso sociólogo Amando de Miguel, se comprenderá el calado y la amplitud del mensaje. El preámbulo se refería además a los cuantiosos beneficios turísticos y fiscales de la nueva actividad legal –la Lotería Nacional, la Quiniela y los sorteos de la ONCE no se tocaban– y proclamaba: «El espíritu tutelar del Estado se mantiene intacto». Faltaría más.

El redactor del articulado fue Juan Alfonso Santamaría Pastor, un abogado del Estado que entonces ocupaba el cargo de secretario general técnico del Ministerio de Gobernación. En declaraciones a Radio Nacional dijo: «Es probable que en el plazo de un mes se pueda jugar al bingo e incluso que se abran los primeros casinos este verano». Aunque el sector tenía prisa, el primer casino tendría que esperar todavía un año para hacer girar la ruleta con todos los permisos y formalidades legales.

Santamaría Pastor, también letrado de las Cortes Generales, fue el primer beneficiado por la regulación, pues se vinculó al sector y ha sido considerado desde entonces el máximo experto en la normativa y las condiciones para conseguir las autorizaciones de las distintas modalidades de apuestas y juegos de azar. Ha aparecido en múltiples foros, congresos y conferencias. Y se ha mostrado el más firme defensor de la libertad de establecimiento de esta actividad. Y, por supuesto, contrario a la prohibición de la publicidad del juego *online*. Sin renunciar a la parte del sueldo público que los altos funcionarios siguen acumulando de por vida (los famosos trienios) aunque no trabajen para las administraciones públicas, Santamaría pasó al sector privado como socio del próspero despacho internacional Gómez-Acebo y Pombo. El ministro de Justicia del PP en 2017, Rafael Catalá Polo, también vinculado al sector del juego –como luego veremos–, le condecoró con la Gran Cruz de San Raimundo de Peñafort, reservada a juristas eminentes.

Aquel notable letrado no fue el único beneficiado (como asesor y experto) de la nueva actividad legal. En realidad se había limitado a plasmar las orientaciones del entonces subsecretario de Gobernación, Jesús Sancho Rof, compañero y amigo del ministro Rodolfo Martín Villa desde los tiempos de la universidad, para que las provincias turísticas pudieran tener

un gran casino, sólo uno cada una. Sancho Rof y Martín Villa eran uña y carne. Los dos habían destacado como dirigentes del SEU, el sindicato universitario del régimen, y se mantuvieron juntos en Gobernación (después Interior) desde 1976 hasta las elecciones generales de 1979. Ambos hicieron carrera política en la UCD de Suárez desde su fundación hasta la desintegración y el triunfo arrollador del PSOE de Felipe González en las elecciones de 1982. Después se vincularon a la Coalición Popular de Manuel Fraga.

De mirada fría, ojos negros, rostro serio y verbo roqueño, Sancho Rof era un joven inteligente y estudioso que obtenía las mejores notas. Nieto del prestigioso veterinario Juan Rof Codina y sobrino del académico de la lengua e introductor de la medicina psicosomática Juan Rof Carballo, estudió Ciencias Físicas en la Universidad Complutense, se doctoró y pasó a ser profesor –primero no numerario o «penene» y después adjunto– de Óptica y Estructura de la Materia. Años después alcanzaría la cátedra. La Universidad necesitaba muchos profesores, y una gran cantidad de políticos de aquella época, sobre todo del PSOE y algunos del PCE, consiguieron cátedras sin gran esfuerzo investigador.

La ambición política (y económica) de Sancho Rof pudo más que la gris y mal remunerada función docente, de modo que se vinculó al clan gallego de Juan José Rosón y otros cachorros del régimen. Con su amigo y dirigente del SEU Martín Villa subió en el ascensor del sindicalismo vertical y llegó a la azotea de la política. El panorama le gustó. Con treinta y cuatro años se convirtió en director general de Radio Televisión Española, un cargo para el que fue recomendado por su antecesor Rosón y por el que había pasado el propio Suárez, y con treinta y ocho llegó a ser el ministro más joven de la incipiente democracia.

En un contexto político y social tan agitado como el que se vivía en 1977, la legalización y regulación del sector privado del juego era un asunto menor, cosa de *gandumbas* a beneficio de gandules. La economía seguía lastrada por la carestía y la «crisis del petróleo», las pérdidas del sector público industrial hundían el presupuesto. Y la población, adoctrinada en la caridad en lugar de en la justicia social, carecía de conciencia fiscal. Pero había dinero, mucho dinero negro. Los propios banqueros facilitaban la ocultación y la evasión fiscal de los millonarios. La gran banca (le llamaban) practicaba operaciones opacas y facilitaba cajas de seguridad en

los zulos y sótanos de sus sedes más protegidas. La economía sumergida representaba más del 40 por 100 de la actividad económica, según las estimaciones de analistas tan sesudos como Ramón Tamames. Quiere decirse que había caldo de cultivo suficiente para que aflorara el dinero oculto a través del juego legal.

Por otra parte arreciaba el narcotráfico. Exportadores de hachís y heroína desde el norte de África, Turquía y Oriente Medio y de cocaína desde Colombia y Centroamérica comenzaban a intensificar sus envíos y a conquistar el potente mercado de uno de los países más jóvenes de Europa, el nuestro. Especialmente la heroína acabaría diezmando a la juventud española. Y, con aquel negocio criminal desbocado, los casinos y las apuestas legales eran también instrumento propicio para el lavado de dinero. De hecho, una constelación de prestamistas comenzaría a girar en torno a los primeros casinos.

El fenómeno era conocido en el sector. ¿De dónde sacaba tanto dinero el melonero ambulante que actuaba de prestamista del entrenador de fútbol Luis Aragonés? Al casino no le importaba. Su función no era indagar la procedencia del dinero. Se limitaba a mantener la cuenta en la que el prestamista ingresaba el dinero y a informar del saldo al jugador. Según algunas informaciones confidenciales, el melonero prestaba a un interés del 10 por 100 mensual. A fin de cuentas era un tipo razonable, pues casi todos los de su gremio funcionaban al 10 por 100 diario.

Con la actividad legal en marcha se registró una curiosa reunión en el despacho de un abogado madrileño en la que participaron Jesús Sancho Rof y su hombre de confianza Juan Figueroa junto con cuatro personas. El subsecretario de Interior –el 15 de junio se habían celebrado las primeras elecciones generales y el ministerio había cambiado de nombre aunque no de inquilinos– llevó la voz cantante en aquella reunión. Ninguno de los presentes tuvo duda de quién era el puto jefe que manda, el *pujequeman*, por emplear el término de John Dos Passos en su novela *Manhattan Transfer.* El asunto consistía en sacar adelante el casino en Madrid con el capital libanés que llamaba a la puerta. Y la primera trampa era burlar la ley que impedía al inversor extranjero una participación superior al 49 por 100 en la empresa.

El procedimiento era sencillo y se resumía en tres palabras: hombres de paja. Los libaneses desembolsaban el capital necesario para instalar el

casino de Madrid –unos 700 millones de pesetas que acabaron siendo 2.000 (ocho millones de euros en moneda actual)– y los españoles aportaban carcasas con rostro humano. El ardid fue aceptado por los inversores; de hecho era usual en su país, donde las leyes imponían limitaciones similares al capital extranjero. También asumieron de buen grado la cláusula de que el casino estuviera a una distancia no inferior a 20 kilómetros de la gran ciudad. En el torturado país de los cedros, entonces ocupado y «protegido» por el ejército sirio, regía idéntica condición.

Los inversores libaneses estaban encabezados por el señor Saade Wajih, con el abogado madrileño Ángel Escolano Díez como mascarón de proa. Después de todo, sería este letrado madrileño, un hombre de mundo, aventurero, conocedor de casinos extranjeros, productor de *Campanadas a medianoche* del célebre Orson Welles y, años después, abogado de Jesús Gil y Gil –presidente del Atlético de Madrid y polémico alcalde de Marbella (necrológica, 14 de mayo de 2011 en *El País*[1])–, quien acabaría figurando como presidente de la sociedad adjudicataria Casino Gran Madrid. 30 años después cedería el cargo a su hijo. La verdad es que Sancho Rof y su amigo Juan Figueroa, asesor del presidente Suárez, confiaron inicialmente en Enrique Uzal Fernández, un pequeño constructor de origen pontevedrés, lugar por el que Sancho Rof era diputado, como representante legal del proyecto. Pero este, que decía contar con inversores alemanes y franceses del sector, interesados en el negocio, se mostró incapaz de cerrar el trato con ellos para garantizar la inversión real, de modo que Escolano y sus representados libaneses acabaron salvando los intereses políticos (y económicos) del subsecretario y su acólito Figueroa.

En la reunión mencionada, Sancho Rof impartió las consignas, fijó las funciones y asignó los cometidos. Había pastel para todos. De un casino con las proporciones y actividades conexas como el proyectado en las cercanías de la capital del reino se derivaban interesantes negocios y actividades relacionadas con el lujo, la gastronomía, el sexo y la diversión que iban a ser tan rentables como el juego propiamente dicho. Así, por ejemplo, Macarena Ybarra, esposa legal de Carlos Goyanes y amiga íntima de Carlos Jorda, uno de los presentes en la reunión, se ocuparía de la joyería del gran «templo del azar» por el que iban a pasar, se decía, más de medio millón de personas al año. Pero no personas *cualquiera,* sino gente de

«mucha ciruela»: aristócratas, empresarios, famosos, profesionales destacados... Individuos con alta capacidad adquisitiva.

El 17 de febrero de 1978, el Ministerio del Interior (Comisión Nacional del Juego) concedía las 18 licencias anunciadas. Y la de Madrid fue para la sociedad Casino Gran Madrid, patrocinada por el mencionado Uzal, un perfecto desconocido en el sector y entre los grandes empresarios e inversores. La sorpresa de los medios interesados en la nueva industria fue mayúscula. La prensa de la época ni siquiera contó quién era y a qué se dedicaba el agraciado Uzal. El diario *El País*[2] consiguió hablar con él. El periodista le felicitó. Y, cuando le preguntó si estaba contento, el hombre contestó: «No mucho. Hay alguien que se empeña desde hace tiempo en torpedearme y sigue haciéndolo aún. Creo que se ha presentado un recurso. Pero mi proyecto está completamente en orden y nadie va a impedir que sea una realidad».

¿Quién era este personaje? ¿Cuál era su experiencia? ¿A qué podía atribuirse su firmeza? Son preguntas sin respuesta, secretos para la tumba. Pero la convicción del tipo resultaba admirable si se tienen en cuenta la fortaleza y el renombre de algunos competidores. Por extraño que parezca, los adversarios más potentes habían elegido la localidad de Torrelodones, a 28 kilómetros de Madrid por la carretera de A Coruña, y la misma parcela (un triángulo de 50.000 metros cuadrados conocido como la meseta de Los Llanos) que el proyecto ganador del señor Uzal. Era la sociedad Gran Casino de Juego Sierra de Madrid S. A., y tenía detrás nada menos que al príncipe Fernando de Baviera y Mesía como presidente, y a consejeros y accionistas del renombre de Fernando Falcó (marqués de Cubas, hermano del marqués de Griñón y gran amigo del rey Juan Carlos), Juan Peláez, José Antonio Jiménez Martín, Álvaro Álvarez-Alonso, Javier Aguilar y otros relacionados con las finanzas, los negocios inmobiliarios y la propiedad de fincas y terrenos.

Se presentaron otros cinco proyectos: el Puerta del Sol (también en la misma ubicación y parcela de Torrelodones), el de Nuevo Batzán, El Escorial, Torrejón de Ardoz e incluso uno que eligió la localidad de Illescas (Toledo) para su ubicación. Uzal dijo a los periodistas Jesús de las Heras y José F. Beaumont: «Quieren torpedearme porque el francés Bauchet, en un principio, era nuestro socio, pero exigía demasiado y me separé de él, y ahora les duele». Se refería a Jean Georges Bauchet, un veterano gerente de

empresas del juego del país vecino que iba a aportar la parte técnica del proyecto, pero consideró que el príncipe de Baviera y el marqués de Cubas llevaban las de ganar y se pasó a la competencia.

Para hacerse idea de la visión del agraciado vale señalar un detalle, entre bondadoso e ingenuo: «Si *Playboy* tiene un conejito, el Casino Gran Madrid tendrá un perro como emblema», dijo a la prensa. Y explicó la razón: «Recorriendo solares encontré un perro recién nacido en el solar donde precisamente se edificará el casino. He alimentado al perro con el mismo cariño que he cuidado de este proyecto» Cierto o no, la verdad es que el logotipo fue una ruleta y un perfil de mujer con pañuelo en la cabeza sobre la rueda del azar. Un canelo se habría prestado a equívoco sobre la actividad del establecimiento y la «perra suerte» de los jugadores.

Los notables promotores del proyecto Sierra de Madrid recurrieron la decisión y litigaron largamente. Lógico. La rentabilidad de los casinos era enorme. Los 16 autorizados y en funcionamiento en toda España –el Kursaal de San Sebastián fue el primero en abrir, en junio de 1978– exhibían unos resultados extraordinarios: en los ocho primeros meses de 1980 habían ingresado 6.262 millones de pesetas y pagado 2.998 en premios. Es comprensible que los perdedores de Sierra de Madrid agotaran las instancias y argumentos para revertir la decisión. En su apelación administrativa ante el ministerio decían que el alcalde de Torrelodones y copropietario de los terrenos del casino, Serapio Calvo, de la UCD, formaba parte de la empresa favorecida por la decisión del Gobierno (era consejero de Casino Gran Madrid) y, por tanto, era juez y parte y podía incurrir en presunta prevaricación en sus decisiones como regidor. Otras alegaciones se centraban en el uso de la licencia para especular con inversores extranjeros. Todas fueron rechazadas.

La decisión de Sancho Rof era inamovible. El letrado Escolano y el capital libanés, aportado por los operadores del Casino de Líbano y representado por el Wajih, hacían viable el proyecto. Téngase en cuenta que el Casino de Líbano, cerrado por la guerra de 1975 y la protección militar de Siria frente a la ocupación israelí, había sido la meca del «petrodólar» y representado la imagen alegre y confiada del país de los cedros. Situado sobre la hermosa bahía de Junie con su montaña donde se alza el santuario de la virgen de Harisa, en sus lujosas salas de juego habían probado suerte y dejado mucho dinero monarcas árabes, emires del petróleo, potentados de

Irán del sah, del entonces pujante Irak, famosos artistas de todo el mundo como el actor egipcio Omar Sharif. Durante varias décadas, el casino, el mayor de todos los de Oriente Medio, fue reputado como el mejor centro internacional de juego tras Montecarlo. Recordaba Tomás Alcoverro en *La Vanguardia:* «Hubo quien quiso, en el tiempo de las guerras, convertir Junie en una suerte de Principado de Mónaco, un cantón cristiano libanés».[3]

Solvencia y nombradía aparte, lo cierto es que el príncipe de Baviera y el marqués Falcó y sus mariachis se mostraban lo que se dice emberrechinados y recurrieron a la Audiencia Nacional.

> Existe algo más que indicios, existen pruebas –decía el letrado Román Oria a *El País*–, pero de momento basta con señalar que la citada orden ministerial (la concesión del permiso a Casino Gran Madrid) no ha respetado los criterios específicamente señalados en los reales decretos. Esos criterios obligan a la Comisión Nacional del Juego a velar por que el proyecto que se vaya a adjudicar pueda ser verdaderamente realizable, tanto en cuestiones de aforo como urbanísticas, de accesos, etcétera; que la sociedad promotora ofrezca garantías suficientes; que los socios que la componen hayan sido presentados en tiempo y forma debidos, así como la parte técnica extranjera. Y tales criterios no se han respetado.

Los litigantes del grupo Sierra de Madrid perdieron. Los elegidos por Sancho Rof y su inseparable Juan Figueroa ganaron y obtuvieron además una indemnización de 70 millones de pesetas del Ministerio del Interior por los daños y perjuicios derivados del retraso de las obras, debidos a la retirada de la licencia mientras se resolvía el litigio. El negocio fue redondo. Sancho Rof dejó su cargo en Interior para ocupar otro más rentable: después de las elecciones generales de 1979, el presidente Suárez le nombró ministro de Obras Públicas. Y se llevó consigo a Figueroa, quien además funcionaba al servicio del promotor inmobiliario Luis García Cereceda, gran amigo de Suárez y de Felipe González.

Por cierto, algunos comentaristas políticos pusieron el grito en la atmósfera cuando el dirigente del PSOE Alfonso Guerra tildó a Suárez de «tahúr del Misisipi» en un debate parlamentario, como si el verbo afilado de Guerra no hubiera caracterizado a otros destacados políticos (a José Pedro Pérez Llorca le motejó «zorro plateado» y muchos años después llamó «mariposón» a Mariano Rajoy). La persistencia de las críticas y los reproches al entonces «número dos» de González parecían tener más relación con la urdimbre de las licencias de juego que con las cartas en la manga del habilidoso presidente Suárez.

Cuando por fin Escolano puso en marcha la ruleta del Casino Gran Madrid –tenía 14 ruletas francesas, ocho americanas, cinco *chemin de fer,* una mesa de bacará de dos paños, 20 de *blackjack,* tres de punto y banca, y una treintena de máquinas tragaperras– era ya octubre de 1981 y Sancho Rof y su inseparable Figueroa se hallaban al frente del Ministerio de Trabajo, Sanidad y Seguridad Social, con Leopoldo Calvo-Sotelo de jefe del Gobierno. Habían ocurrido demasiadas cosas en muy poco tiempo y pocos se acordaban de los trapicheos del valedor político del fastuoso establecimiento, que pasaba por ser uno de los mayores de Europa. La apuesta mínima era de 200 pesetas y el precio de la entrada de 400. A la inauguración acudieron unas dos mil personas, incluidas autoridades consistoriales y miembros de los tres poderes del Estado.

Para entonces Sancho Rof había saltado a la fama como «el ministro del bichito» y pasaba por ser un político nefasto. Entre los graves acontecimientos que, además de la crisis, el paro y los atentados de ETA, asolaban al país, vale recordar la dimisión de Adolfo Suárez, el golpe de Estado fallido del 23F y la aparición del «síndrome tóxico» en la localidad madrileña de Torrejón de Ardoz, donde se encontraba la principal base militar de Estados Unidos en España. La primera persona afectada por la extraña enfermedad murió el 1 de mayo, pero pronto aparecieron más y más enfermos en distintos barrios obreros de Madrid y en las entonces llamadas «ciudades dormitorio», así como en algunas localidades de Castilla-La Mancha y Castilla y León.

El titular de Sanidad, Sancho Rof, dijo en TVE, tres semanas después de que se registrara la primera víctima mortal: «El síndrome [tóxico] es menos grave que la gripe. Lo causa un bichito del que conocemos el nombre y el primer apellido. Nos falta el segundo. Es tan pequeño que si se cae de la mesa se mata». Esa exhibición de estulticia y estupidez le acompañaría ya para siempre. El «bichito» mató a tres mil personas y quebrantó de por vida la salud otras ocho mil. Fue atribuido oficialmente a un aceite de colza de uso industrial desviado para el consumo humano por unos mercaderes desaprensivos, aunque la causa real –algunos miembros de las mismas familias que habían ingerido el mismo aceite enfermaban y morían y otros no se veían afectados– se convirtió en un enigma de la reciente historia de España.

Y, por supuesto, ni Sancho Rof dimitió ni Calvo Sotelo le destituyó. Por el contrario, volvió a salir elegido diputado por Pontevedra en octubre de 1982 y resultó reelegido por esa circunscripción en las elecciones de 1986, ya en las listas de la Alianza Popular de Manuel Fraga, quien pactó con los grupúsculos demócrata-cristianos y liberales para formar la llamada Coalición Popular. En las dos legislaturas (1982-1986 y 1986-1989) en que «el tipo del bichito» estuvo cobrando el sueldo y las dietas de diputado, únicamente presentó dos iniciativas: un par de preguntas por escrito al Gobierno.

¿Se lucraron Sancho Rof y su ayudante Figueroa de la licencia del casino de Madrid? Los datos sólo revelan la preferencia y el favor a un determinado proyecto de casino en Madrid. Pero al margen de la «esforzada» labor parlamentaria, la dedicación principal de aquel político se centró en forrarse, en seguir ganando dinero. Lo consiguió mediante la obtención de ventajosos contratos de Telefónica para realizar servicios técnicos de la compañía privatizada por José María Aznar en la jefatura del Gobierno. Lo cierto es que, en el año 2000, Sancho Rof figuraba como titular de una cuenta de «categoría especial» en el Hong Kong and Shanghai Banking Corporation (HSBC), la entidad que también mantenía a buen recaudo fondos millonarios de la familia Rato, de los industriales del juego del Grupo Franco y del diputado del PP por Murcia desde el año 2000 hasta el 2016, Andrés Ayala, socio y «conseguidor» político del Grupo Orenes, titular de casinos y casas de apuestas en el litoral mediterráneo y Extremadura y de salones de juego por doquier.

El HSBC concede «categoría especial» a determinados clientes poderosos, entre los que figuran jefes y exjefes de Estado, altos mandos militares y políticos de alto nivel que pudieran recibir fondos de procedencia ilícita como resultado de su cargo público. También considera clientes especiales a las compañías de cambio de divisas, casinos y entidades relacionadas con la producción y distribución de armas.

La aparición de Sancho Rof y otros nueve titulares de cuentas especiales en el banco asiático, sancionado en Estados Unidos por blanqueo de dinero del narcotráfico y otras actividades ilegales y criminales, se produjo durante la investigación de la estafa de Gescartera –un chiringuito financiero para burlar a Hacienda en el que ingresó dinero hasta Mariano Rubio, gobernador del Banco de España–, pero el asunto quedó sin investigar

porque la juez de la Audiencia Nacional Teresa Palacios no vio vinculación alguna con el caso Gescartera y rechazó la investigación de los movimientos de dinero solicitada por el fiscal anticorrupción Vicente González Mota.

Cierto es que el político-empresario podría aparecer en la lista de titulares de cuentas opacas al fisco por realizar operaciones de la mencionada sociedad Liteyca que preside y que se halla conectada a las ubres de Telefónica como otras contratistas principales (Elecnor, Comfica, Itete, Abentel, Cobra y Cotronic) en países de África y América en los que el engrase de las relaciones y la obtención de contratos y servicios requieren importantes cantidades de dinero bajo mano. En Liteyca y sus filiales en Colombia y Senegal cuenta Sancho Rof con el consejero Pablo Rosón Cendrón, hijo del también exminsitro del Interior, tempranamente fallecido, Juan José Rosón, y con el que fuera secretario de Estado de Interior de los Gobiernos de Aznar, Ricardo Martí Fluxá. Esta circunstancia enlaza con el uso y el abuso de Telefónica como bolsa de pingües retribuciones directas e indirectas de expolíticos, altos cargos, parientes y amigos, y singularmente los egresados del Ministerio del Interior. Pero esa es una historia ajena a la materia de este libro, en el que, como se verá, la heredera del primer alcalde franquista de Barcelona y su cónyuge, compañero y amigo de Jordi Pujol, obtuvieron tres de las cuatro concesiones de casinos en Cataluña.

[1] N. Menses, «Ángel Escolano, voz del juego en España», *El País*, 14 de mayo de 2011.

[2] J. F. Beaumont y Jesús de las Heras, «Quieren torpedear el Casino Gran Madrid», *El País*, 1 de marzo de 1978.

[3] T. Alcoverro, «Las luces del Casino de Líbano», *La Vanguardia*, 7 de julio de 2008.

V

EL JUEGO ES UN AMANTE INTERMITENTE (1)

¿Qué es el juego para el jugador? Un amante. Uno imprevisible, caprichoso, que hace que tiemble de deseo. O que llore de arrepentimiento, de culpabilidad. No es un amante aburrido, en cualquier caso. Con él las insatisfacciones conyugales, el empleo desagradable y mal pagado, el sentimiento de inadaptación, la soledad –ese conjunto de problemas sin resolver, de conflictos nunca expresados, que persisten en el tiempo y llenan los días con su ceniza– parecen no existir durante un rato. Cada vez más rato, conforme se agrava la adicción.

Igual que todo amante, hace promesas: lujo, éxito, placer. «Cuando ganas se te nota», dice la publicidad de Codere. El juego promete un aura de triunfador, de persona arrolladora, poderosa, que destaca entre la multitud. Jugando puedes acceder a un mundo de coches caros, de chicas preciosas en biquini, de futbolistas famosos que celebran fiestas privadas, de yates y mansiones y hoteles en islas paradisiacas.

Otros lo han conseguido. ¿Por qué tú no?

Anuncio de PokerStars en Facebook.

Ramón Colillas, entrenador, está sudando en el vestuario de un gimnasio. Frustrado, harto de su trabajo.

«Exentrenador gana más de 5 millones de dólares.»

Aburrido de ese empleo, desmotivado. Pero no se resigna. Sabe que es un triunfador. Sueña, oye una voz en su imaginación, la voz de un comentarista deportivo, que anuncia: «Ramón Colillas, campeón de PokerStars Championship».

En caracteres impresos sobre las imágenes: «Ramón ganó una entrada gratis para el PokerStars Players Championship».

Aparece Ramón Colillas ante el tapete verde de la mesa de juego, con sus cartas de póker, examinándolas.

«Dio la sorpresa. ¡Y ganó el torneo!»

Euforia, una lluvia de confeti. Ramón se besa con una chica; los comentaristas hablan de él emocionados. Ramón está encima de un

escenario, levantando un trofeo semejante al de la Champions League de fútbol, mientras el público lo rodea y aplaude y saca fotos con sus teléfonos.

«Ramón se atrevió a soñar. ¿Te atreves tú?»

EL JUEGO Y EL JUGADOR SE ENCUENTRAN, SE CONOCEN

Como afirma la psicóloga especialista en tratamiento de adicciones Carmen García, con frecuencia es la presión social la que lleva a los jóvenes al salón de juego. El deseo de formar parte del grupo, de ser *uno más*, de no quedarse marginado. La búsqueda de aceptación. Alrededor de las casas de apuestas hay un clima peligroso, moralmente indefinido, que atrae a los jóvenes a la caza de situaciones de riesgo. Repletos de hormonas puberales, aparecen allí con sus mochilas del instituto, casi siempre chicos –la atmósfera es dominantemente masculina, deportiva–, con sus billetes de cinco euros. Muchos creen que el juego es algo aceptable. Incluso algo que cuadra extrañamente con su visión de la vida: de lo deseable, de lo que uno debería conseguir. A fin de cuentas Codere es la casa de apuestas oficial del Real Madrid (el equipo que muchos de sus padres prefieren, del que no se pierden ni un partido). Y hay un montón de gente importante, deportistas y comentaristas de fútbol y presentadores de televisión, personas cuyos méritos son celebrados por toda la comunidad, por el país entero, que salen en los anuncios apostando por internet desde sus teléfonos, jugando, recomendando que se juegue.

Cristiano Ronaldo, Gerard Piqué, Vicente del Bosque, Rafa Nadal, Manolo Lama, Carlos Sobera, Julio Maldonado.

¿Qué sucedería si estos personajes del deporte y el espectáculo se fumasen un Ducados ante la cámara, se echasen al coleto un Jack Daniel’s con hielo?

El juego es una «enfermedad fantasma», advierte Carmen García.

> Están pasando cosas pero nadie las atribuye a nada. Por ejemplo, un chaval de quince años. Fracaso escolar, absentismo escolar. ¿Qué te pasa, por qué no vas al instituto? No se sabe qué está pasando. Hay ansiedad, desmotivación para estudiar o para trabajar, fracaso en las relaciones sociales. A veces se vuelven personas introvertidas. Y está pasando esto [ludopatía].

> Hasta que se descubre lo que sucede –porque él no lo dice– a lo mejor han transcurrido tres, cuatro, cinco años.

Para J. M., terapeuta de la asociación ADAT:

> Muchos son chicos que no salen salvo para ir a la casa de apuestas. Dejan de comprarse cosas, ropa. Se lo gastan todo en eso. Sufren fracaso escolar, fracaso en las relaciones. Se quedan ahí, demorados respecto a los otros chicos de su edad. Los ven terminar los estudios. Empezar la universidad, encontrar pareja. Y ellos no. Ellos siguen ahí, donde estaban. Todavía en la casa de sus padres. O llevando una vida que no les satisface, que les frustra. Pero, con todo, muchos no creen que el problema sea el juego.

El peligro de desarrollar la compulsión «ludopática» está determinado en parte por los antecedentes familiares: padres o abuelos con adicción al juego o que la sufrieron en el pasado. Hasta el 40 por 100 de los ludópatas y los jugadores problemáticos ha tenido o tiene familiares aficionados al juego. La aceptación social del juego, la familiaridad con el juego, el hecho de que el juego sea algo que se practique en el entorno del sujeto: son factores que pueden hacer que una persona, en cierto momento delicado de su vida, decida visitar la página web de Casino777, la de William Hill, la de Betfair. O se aventure en los salones de apuestas Luckia o Codere que han abierto a dos calles de su apartamento.

La abundancia creciente de la oferta –la invasión de salones en las calles y portales de apuestas por internet y publicidad de las operadoras– contribuye a crear un clima de familiaridad con el juego. «La accesibilidad al producto es una de las características principales implicadas en la adicción», afirman Miguel Mazón y Mariano Chóliz[1].

Otros se acercan a su futuro amante atraídos por esa promesa de excitación, de evasión de los problemas, de experimentación, que acompaña a todas las drogas. La gente con tiempo libre –pensionistas, desempleados– es especialmente susceptible de la ruptura de la cotidianidad que ofrece una sesión de apuestas.

También se ha identificado como un factor que incitaría al juego cierta clase de educación en la que la competitividad y los símbolos de poder y riqueza son prioritarios. La que supone que tener un BMW o un Mercedes es muy importante; la que inculca que vivir consiste en competir y que los logros sólo resultan valiosos cuando superan a los del compañero, a los del vecino; la que impulsa a la codicia por escalar socialmente, por conseguir

muchos amigos, muchos *likes* en las redes sociales; la que traduce la posesión de objetos materiales y la subordinación de otros seres humanos en éxito, en admiración, en atractivo personal. Estilos educativos estrictos, poco empáticos, en los que las emociones se ocultan y se comercia con el afecto. Como si fuera un premio.

«El juego es muy adictivo. Muy adictivo», advierte la terapeuta Carmen García. «Puede afectar a todo el mundo. A cualquiera. A ti y a mí. Aunque ahora, aquí, nos parezca imposible».

Nadie está libre del peligro.

> En contra de lo que apuntan el *lobby* del juego y algunas corrientes de la psicología de la personalidad, no es necesario padecer un trastorno mental o un trastorno de la personalidad para llegar a ser adicto[2].

Con todo, la psicología ha elaborado un retrato robot del jugador arquetípico. (O ha enumerado los rasgos que podrían implicar un riesgo mayor de sufrir la adicción.)

- *Impulsividad.* Tendencia a meterse en tesituras en las que se toman decisiones rápidas. Peleas, carreras de coches, compras irreflexivas. Los seres muy impulsivos responden inmediatamente cuando se encuentran con la posibilidad de un placer o del alivio de un dolor. Abordar a una persona atractiva, beberse una botella de whisky entera, pisar a fondo el acelerador del coche. Son comportamientos que producen un efecto inmediato: un gran placer, una impresión fuerte. El origen de estos actos puede ser la euforia, la alegría, el entusiasmo. O todo lo contrario: la tristeza, el nerviosismo (y la necesidad de librarse de esos estados de ánimo negativos). Lo que define las conductas impulsivas es que son *reacciones* más que acciones: sin plan, sin propósito. Los errores son frecuentes. Y no hay aprendizaje del error.
- *Búsqueda de sensaciones.* Los buscadores de sensaciones parecen necesitar una intensidad mayor –emociones potentes, impresiones grandes– que la que ofrece la vida cotidiana. Los aventureros y los que practican deportes extremos son con frecuencia buscadores de sensaciones. Necesitan una dosis más grande de riesgo para *sentirse vivos*.

- *Alexitimia.* Se trata de cierta dificultad para reconocer los propios sentimientos. A menudo resultan demasiado leves, apagados. Se vive desapegado de ellos. Sin advertirlos –sobre todo los negativos–, como si no existieran, en una especie de fría introspección, de distancia respecto a uno mismo. En el juego (con su tenso vaivén de intriga y alivio) los alexitímicos reciben un chute, un subidón emocional.

  En la misma situación están los que sufren una deficiencia de endorfinas o los que padecen el síndrome de personalidad adictiva (un trastorno que para muchos psiquiatras no existe, sino que es una suma de circunstancias variables: impulsividad, ansiedad y estrés, incapacidad para llevar a cabo proyectos largos, aburrimiento, aislamiento social, estado de ánimo cambiante y tendencia a evadirse de los problemas). El juego compensaría sus carencias. Dispararía la segregación de la hormona del placer o haría hervir las emociones, que burbujearían por encima del nivel aburrido y opaco del día a día.

- *Sucesos vitales estresantes.* Muertes de familiares, despidos, divorcios. Enfermedades propias o de seres cercanos, fracasos personales, aparición de los hijos (con su cóctel de falta de sueño, pérdida de intimidad entre los padres, reordenación del grupo para acoger al miembro nuevo). Etcétera. Se ha encontrado una relación entre el número y la intensidad de los sucesos vitales estresantes –y entre el hecho de que estos sean recientes o estén ocurriendo ahora– y la fuerza de la llamada de los salones de juego, de las páginas web de apuestas.

- *Problemas en las relaciones.* Adolescentes que tienen una comunicación mala con sus padres. O que sufren cuando se trata de relacionarse con otros chicos de su edad y con el sexo que les atrae. Que perciben la distancia entre lo que se espera de ellos y lo que están consiguiendo (o entre lo que sus progenitores quieren para su futuro y lo que a ellos les gustaría). Jóvenes que han sido criados con una visión práctica, en la que se considera que el logro –el *resultado*– es el único parámetro importante. Matrimonios en los que hay desequilibrios sexuales y afectivos: uno de los miembros quiere más intimidad –más sexo, más cariño, mayor cercanía emocional– que el otro; pero nunca se habla de esta asimetría, no se soluciona. El juego es un tiempo muerto. Sirve para *no* resolver los problemas, para *no* hablar del asunto. Los adormece, los mantiene en un estado larvario.

Crea una suerte de *normalidad* infectada de conflictos que nunca emergen.

- *Circunstancias insatisfactorias.* Trabajos mal pagados, precarios, que no son «de lo tuyo». La España poscrisis, en la que un joven puede sentirse afortunado si tiene empleo –aunque no le alcance para pagar un alquiler y viva con el temor continuo de quedarse en el paro–, es un lugar propicio para que se extienda la epidemia del juego. En medio del clima de escasez, en una atmósfera de desigualdad en la que los ricos son cada vez menos pero acumulan más, los salones de apuestas parecen oasis en los que el dinero –esa cosa tan difícil de conseguir, tan tacañamente entregada a cambio de un esfuerzo tan grande, cada día mayor– cae de las copas de las palmeras.

«Botes de más de un millón de euros en las *slot*s» (888Casino). «Hasta 300 euros con el bono de bienvenida» (Juegging). «Últimos ganadores: Hoffmania, 340 euros; Mega Chance, 1.500 euros; Book of Ra, 205 euros» (Starvegas). «Bono de bienvenida de hasta 400 euros» (Betway). «Supercuota. Apuesta 10 euros y gana 70»; «Pruébanos gratis. Te regalamos 10 euros» (Sportium). «Doble bono de bienvenida: 500 euros + 500 euros» (Goldenpark). «Y gano porque me toca. Asalto al furgón del dinero» (Bluesblock). «Gana premios en metálico»; «3.000 giros gratis en premios» (Casino777).

Cifras, cantidades. Repetición frenética de ciertas palabras: «gratis», «bono», «euros», «dinero», «regalo», «ganar», «tocar». Palabras que despertarían recelo en una entrevista de trabajo, términos que uno debe evitar si quiere conseguir el empleo. Los expertos en recursos humanos que ofrecen sus consejos en artículos –en *El Mundo*, en *Cinco Días*– incluyen siempre frases del estilo de: «Es mejor no hablar del sueldo en la primera entrevista. Ya habrá tiempo para eso». (Como si el dinero de verdad, el que brilla, el lujoso, no estuviese en el trabajo sino en los casinos y los salones de apuestas.)

Los operadores de juego se presentan a sí mismos como la solución en esta época de desigualdad. De tacañería, de evasión de impuestos de los poderosos: ahora que los últimos escrúpulos morales del capitalismo han sido reducidos, aplastados, y el beneficio y la rentabilidad son dioses. Los antiguos anhelos –el golpe de suerte, el empleo que lo solucione todo, el hijo que descuelle en los estudios o el

deporte– parecen cada vez más antiguos. Imposibles en estos tiempos, en realidad. Pero ahí están los salones de apuestas. Brotando como forúnculos en los barrios pobres de las grandes urbes, ofreciendo lo que ya nadie creía que pudiera existir (no después de los años de la crisis): grandes cantidades dinero, riqueza a cambio de disfrute, suerte, ganar, brillar, triunfar, una vida nueva llena de abundancia económica y de objetos lujosos. Esperanza.

- *Otros factores*. Ser joven: la corteza prefrontal, donde reside el control de los impulsos, aún no está desarrollada del todo en los menores de dieciocho o veinte años. Los jóvenes se convierten en adictos antes. Y es más frecuente que carezcan de recursos económicos propios, más habitual que recurran a la delincuencia para financiar el juego.

  Depresión, baja autoestima. También: nivel cultural bajo, soledad, síndrome del nido vacío.

Ninguno de estos rasgos y circunstancias sirve para predecir que una persona vaya a convertirse en jugadora compulsiva. Ni su ausencia indica que nunca correrá el riesgo de caer en la adicción. Si sirven para algo es para identificar ciertas características temperamentales y ciertos momentos de la vida que nos hacen más vulnerables a la enfermedad del juego.

«Puede afectar a todo el mundo. A cualquiera. A ti y a mí.»

EL SÍ, LA PRIMERA CITA

«Qué mala suerte: ganar.» Se trata una broma habitual entre los psicólogos y los pacientes adictos al juego. Si entras por primera vez a un salón de juego, «lo peor que te puede pasar es ganar», dice la terapeuta Carmen García.

¿Qué es ganar? Es fuego. Es un cristal explosionando. La sangre fluyendo velozmente. El corazón acelerado, violentado, que de pronto descansa, tumbado en la paz de la montaña. Aliviado, feliz. Son dos impresiones fuertes de naturaleza opuesta, una detrás de la otra, muy deprisa. Es un orgasmo. Es la sensación de estar nadando en el mar, el cuerpo fundiéndose con el agua y haciéndose tan amplio como ella. Es la confirmación de lo que siempre habías sabido: que eres grande, que eres

inteligente. Es gustarse otra vez. Llenarse los pulmones de un aire frío y puro y riquísimo. Es volverse más atractivo, más extrovertido. Gustar al sexo opuesto, ver cómo se fijan en ti. El río fluye, se ha roto la presa. Es esperanza: el mundo es ancho, y pueden suceder cosas buenas otra vez. Es justicia: lo que merecías, lo que se te había negado durante años. Es amor: esa gente que te despreció, que prefirió poner distancia, queda atrás, idiota, olvidada para siempre. Es una inyección de energía. Una expansión de la propia persona. Placer. Una espera que termina satisfactoriamente (no como muchas otras en tu vida). Es un instante de feliz incredulidad, un segundo en el que no respiras, el corazón se te para, y luego todo se convierte en un estallido centelleante. Brillos y luces y entusiasmo. Es la suerte.

> Normalmente los circuitos de recompensa del encéfalo son estimulados por las conductas que tienen un valor de supervivencia: ingerir alimentos, beber agua, mantener una temperatura corporal adecuada, la actividad sexual o las intervenciones sociales y familiares. Sin embargo, estas zonas de recompensa pueden ser estimuladas por otras conductas o por sustancias; tal es el caso de algunas drogas, como la cocaína o la nicotina, que pueden estimular poderosa y directamente estos circuitos. El jugador de tragaperras recibe una respuesta a su acción, sabe si su jugada ha sido ganadora o perdedora, cada cinco segundos. Es una actitud repetitiva, autoestimuladora[3].

Ganar es el sí de tu amante. Después de esa primera cita, de esa primera visita al salón de apuestas, pasan los días y la memoria es visitada por fragmentos de aquella experiencia. Recreas esa sensación tan poderosa: ganar. Como los labios de una amante, como el olor de su cabello, como esa carcajada tan fresca que soltó después de un chiste tuyo. Recuerdas esos placeres. Los besos, las caricias, sus pupilas abarcándote entero con codicia. Sus pechos, sus caderas. Esos detalles –sonidos, imágenes, sensaciones– van llenado tu imaginación. Van lentamente obsesionándote. Sin saber cómo ha sucedido, te sorprendes pensando en los bordes cromados de las tragaperras, en ese universo de cerezas y diamantes y chicas en biquini, de cofres del tesoro y superhéroes de videojuego, girando y reluciendo. Las luces que se desplazan de un botón a otro, recorriendo el interior de la máquina como una presa desesperada –la suerte– que sólo espera a que la atrapes. Y te recuerdas tirando de la palanca metálica, haciendo que la máquina se retuerza a tus órdenes, arrancando de ella gemidos eléctricos, ruiditos festivos, cohetes, fuegos artificiales, y lo que sientes cada vez que

tu imaginación es invadida por esas impresiones es lo mismo que sentirías pensando en una amante: deseo, ganas de volver allí.

¿Por qué volver? ¿No es acaso el juego una forma un poco tonta de pasar el rato? No. Muchos jugadores creen que es importante. Creen que pueden ganarse la vida con el juego. Piensan que pueden hacerse ricos. Para algunos supone el reconocimiento de un talento o una erudición que casi nadie aprecia: su inteligencia para las matemáticas, para la probabilidad. O su visión táctica y sus conocimientos enciclopédicos sobre fútbol, sobre cualquier deporte.

Como un amante atento, el juego sabe ver dentro del jugador. Aprecia sus habilidades, su valor, su osadía. Reflejado en los ojos del juego, el jugador se siente más atractivo, más valioso. Hay predestinación en ese romance. Son el uno para el otro.

«Yo he llegado a pensar que se podían ganar 50 euros todos los días y que esto me reportaría unos 1.500 euros al mes», afirma el usuario Chepto99 en un foro[4] sobre ludopatía en internet. Y añade:

> *A priori* no parece difícil ni descabellado. Pues bien, lo que al principio va como la seda (ganancias rápidas, jugadas que te salen redondas, etcétera) con el tiempo se vuelve más difícil. Te cuesta más ganar los 50 euros.
>
> Voy a poner un ejemplo:
>
> Imagina coger una piedra que te cabe en un puño. La levantas sin ningún problema, ¿no? Pues tu vecino te dice: «Por cada día que la levantes te doy 10 euros, y por cada día que no la levantes tú me das 20 euros». Tú piensas: «Joder, pues 10 euros todos los días…». Durante las primeras semanas la levantas sin ningún problema. Todo va genial, piensas tú. Pues bien, de repente, no sabes cómo, pero empiezas a notar que la misma piedra cada vez empieza a pesar más. Y tú dices: «Joder, cómo puede ser, si la llevo levantando un montón de días sin esfuerzo». Aquí viene el problema. Empiezas a fallar y a tener que pagarle a tu vecino 20 euros. Pero como tú ya la has estado levantando durante mucho tiempo sin problema, insistes en seguir intentándolo. Al poco tiempo te das cuenta de que, por cada día que la levantas, tienes cuatro días que no. Con lo que en poco tiempo tu vecino recuperará su dinero. Y tú querrás recobrarlo, con la misma facilidad con la que lo habías ganado al principio. Pero eso ya nunca ocurrirá. Por lo que [este comportamiento] te llevará a la larga a perder siempre.

Muchos jugadores recuerdan con nostalgia los primeros tiempos, su inicio en el mundo del juego, como una época de resplandor en la que la buena suerte aún los recibía en la puerta del salón de apuestas. Igual les sucede a los amantes: esos días primeros de pasión, de enamoramiento, en los que las conversaciones fluyen y el deseo es simultáneo.

Es una idealización. Una mentira creada por la mente: se exageran los aspectos positivos y se eliminan los negativos. Su función es que nos mantengamos junto a esa pareja con la que ya no somos felices. (Si en el pasado lo fuimos, dice el cerebro, siempre podremos serlo otra vez.) Que continuemos jugando, visitando la casa de apuestas o la página web de Codere o Juegging, porque en el pasado ganábamos y eso significa que volveremos a hacerlo. Que regresará la suerte.

Pero las leyes de la probabilidad y el desarrollo del trastorno de la ludopatía desmienten cualquier expectativa razonable de que esos días centelleantes regresen.

Los juegos de azar están ideados para que gane siempre la banca. A la larga, *no* al principio.

Es decir: si existe una probabilidad entre diez de que gane el jugador (no es más que un ejemplo para entender el fenómeno, porque la probabilidad es con frecuencia mucho más pequeña) puede ocurrir que al principio este lo haga en tres jugadas de diez. O incluso en cuatro de diez. Que tenga la impresión de ganar mucho, de tener mucha suerte. Pero a medida que pasa el tiempo y aumenta el número de jugadas la probabilidad matemática de ganar –del 10 por 100, en este caso hipotético– se va reflejando en los resultados. O sea: ese 10 por 100 tiende a expresarse.

Otro modo de explicarlo. De diez jugadas el sujeto gana en cinco. De 20 gana en nueve. De 30 sale victorioso en 11. De 40, en 12. De 50, en 14. De 60, en 14 otra vez. De 70, en 16. Etcétera. Cuando haya hecho 1.000 jugadas, habrá ganado aproximadamente en 100. Quizá en 101, quizá en 98. Según crezca el número de jugadas, la cifra de victorias se parecerá con mayor exactitud a ese 10 por 100.

Esto es probabilidad básica que se estudia en secundaria. (Aunque las máquinas y los juegos de internet están programados electrónicamente para que ni siquiera el azar se deje al azar y el beneficio empresarial sea seguro.)

En su empeño por volver a ganar –por regresar a los días idílicos de su época de novato– el jugador gasta cada vez más en los casinos. Y pierde cada vez más, tiranizado por una fuerza tan inexorable como las matemáticas. Muchos jugadores tienen la fantasía de poder burlarse de ellas.

> Estos [los jugadores que se creen más listos que las matemáticas] se sientan allí, con sus cuadernillos en regla, observan las jugadas, calculan, deducen sus suertes, vuelven a calcular y, por último, apuntan y… pierden, exactamente lo mismo que aquellos que, como yo, simples mortales, juegan sin andar con tantas cábalas.
>
> (Dostoievski, *El jugador*)

La propia enfermedad asesta el golpe definitivo al jugador. Primero: porque se trata de una compulsión. Una vez que el ludópata empieza, no puede parar. Una fuerza ajena a él se le ha metido *adentro* igual que un demonio. Sólo dejará de jugar cuando se haya gastado todo. No es una cuestión de ganar o perder. Es una cuestión de seguir. Cualquier victoria es una excusa para continuar. Cualquier derrota es lo mismo. Seguir. No parar hasta que se explote.

Segundo: la *tolerancia* es un factor definitorio de cualquier adicción y significa que la cantidad –de sustancia cuando se trata de drogas, de dinero gastado y tiempo empleado cuando hablamos de juego– debe ser cada vez mayor para conseguir el mismo efecto. El subidón que antes sentías cuando apostabas 50 euros ahora te deja indiferente. Apuestas 100. Luego 150. 200. Cada vez necesitas más. Una ruina mayor, pérdidas más catastróficas. Un premio de vez en cuando parece compensarlo todo. O eso te gustaría: porque mirar el agujero de lo que has perdido –lo que han devorado la ruleta y las tragaperras y las apuestas deportivas– es demasiado aterrador. Sabes que nunca lo recuperarás. Y que en el intento de hacerlo perderás más dinero. No te atreves a enfrentarte a esa verdad. Si lo hicieras tu vida daría un vuelco. Puede que ni siquiera aguantases seguir vivo.

[1] M. Mazón Hernández y M. Chóliz Montañés, «Factores económicos implicados en el juego y la adicción al juego», *Revista Española de Drogodependencias*, 2012, p. 292

[2] X. Carbonell, M. Talarn, M. Beranuy, U. Oberst y C. Graner, «Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol *online*», *Revista de Psicología, Ciènces de l'Educació y de l'Esport*, 2009, p. 207.

[3] X. Carbonell, A. Talarn, M. Beranuy, U. Oberst y C. Graner, «Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol *online*», cit. p. 206.

[4] www.bandaancha.eu.

VI

EMPRESARIOS DE SALONES DE BARRIO CONTRA «LA MALA PRENSA»

Para decir la verdad, poca elocuencia basta.
Sócrates

El secretario general técnico de la Asociación Nacional de Empresarios de Salones de Apuestas Recreativas (ANESAR), Juan Lacarra, se muestra deseoso de leer la cartilla a los periodistas. «¿No seréis de esos que vienen con el titular hecho?», pregunta con desconfianza. Su opinión de la prensa es negativa; los medios de comunicación retuercen la realidad, propenden a la exageración, mezclan churras con merinas, confunden las distintas modalidades de juegos de azar... y el resultado es un desenfoque, una imagen confusa que daña la reputación del subsector del juego presencial, se queja.

Para empezar Lacarra niega la existencia de una programación de los empresarios del juego dirigida a infectar los barrios pobres o de menor renta con timbas y casinos a la puerta de las casas. «No hay tal programación; lo que ocurre es que los precios de los locales suelen ser muy altos para este tipo de negocios en las zonas principales, más céntricas y lujosas de las ciudades.» Desde ese punto de vista, Lacarra tiene razón. El punto geográfico en el que expone sus argumentos es la sede de la asociación empresarial, en la calle Ortega y Gasset, el corazón del barrio de Salamanca, el de mayor renta de Madrid, donde los locales son carísimos.

Y, en efecto, el transeúnte puede cruzarse aquí con enjoyadas damas de alto copete, viejos millonarios, inversores con guardaespaldas, letrados prósperos, ejecutivos agresivos, personajes de rancio abolengo. Lo que el transeúnte no encontrará por estos andurriales de postín y derechas de toda la vida es un salón de Luckia, Codere, Sportium y otros operadores del azar.

La segunda percepción errática de la opinión pública y publicada es, según el representante de la ANESAR, la permisividad o facilidad con las que los menores de dieciocho años pueden acceder a los salones de juego. «Es mentira que los menores tengan acceso a las casas de juego y apuestas», afirma malhumorado. «La norma es muy estricta, obliga a pedir

el carnet de identidad a todos los jóvenes e impide la entrada y el acceso a las máquinas a quienes tengan menos de dieciocho años. Las sanciones son muy fuertes y ningún empresario se arriesga a que le calquen una multa superlativa y le retiren la licencia», explica. Se puede decir, en consecuencia, que la alarma de madres y padres de adolescentes y la preocupación manifestada por la comunidad docente en cientos de colegios e institutos de toda España carecen de fundamento real o pueden estar motivadas por un desconocimiento supino del funcionamiento del subsector.

Lacarra, un hombre de mediana edad, natural de Estella (Navarra), admite que tal vez falte una acción informativa adecuada por parte de las empresas. Niega en todo caso (tercera aclaración) que esté aumentando la adicción al juego entre la población. «España no tiene un problema social con el juego», dice antes de apelar a ese porcentaje del 0,3 por 100 de ludópatas que se mantiene estable desde 2015.

> No le voy a quitar importancia a ese problema porque es terrible para el adicto, las familias y los que están alrededor. Terrible, tremendo de verdad. Los empresarios de los que puedo hablar, es decir, los titulares de las salas de juego presencial, son conscientes de este problema y en muchos casos niegan el acceso a las personas con adicción y, desde luego, admiten de buen grado y aplican con rigor la autoprohibición, una garantía que no se da ante otras adicciones.

Puesto a refutar afirmaciones e informaciones desenfocadas y poco rigurosas, el dirigente de la ANESAR muestra un gráfico con los datos oficiales que demuestran el paralelismo entre el gasto global de los hogares españoles y el dedicado a la hostelería y el juego en los diez últimos años. La caída de uno y otro durante la crisis es la misma. Lacarra asegura: «Es falso que en España se juegue más y que la crisis y el paro hayan beneficiado al sector; por el contrario, esta actividad económica se ha visto tan afectada como las demás». Dicho de otro modo: los españoles jugamos menos dinero ahora que en 2008.

En efecto, en 2008, con la crisis financiera del capitalismo transnacional pendiendo sobre nuestras cabezas y con un vicepresidente económico tan sabio como Pedro Solbes, el hombre que hablaba de «los estabilizadores automáticos» y de «las fortalezas de nuestro sistema financiero» para no alarmar a los electores ante las elecciones generales de 2008, el gasto de los hogares españoles había alcanzado la cifra de 31.773 euros. Éramos la

undécima economía del mundo, un país feliz y desarrollado que destinaba a hostelería y juego 5.992 euros al año por hogar. Más concretamente (quitando bares y restaurantes) dejábamos en loterías, salones de juego, bingos, casinos y apuestas deportivas la apreciable suma de 2.451 euros anuales, un desembolso lúdico del 7,7 por 100 del gasto por hogar.

Nueve años después, en 2017, cuando la crisis fue quedando atrás y la actividad económica volvió a crecer a un promedio del 2 por 100, el gasto por hogar, a precios constantes, seguía por debajo de 2008 y se cifraba en 29.188 euros anuales, de los cuales 4.549 iban a hostelería y juego. La media dedicada a tentar a la suerte era del 5,5 por 100 del gasto por familia.

Sin embargo, cuando se pasa de los datos globales a la distribución al por menor, enseguida aparece la verdad desnuda: los salones y casas de juego y apuestas presenciales se desmarcan de las demás modalidades y no obedecen a la regla general, de modo que si en 2008 recogían 566 euros anuales del gasto de las familias, en 2017 recaudaron 621 euros. Ni la menor renta disponible, que en 2018 no llegó a igualar la de diez años atrás, ni el menor gasto de los hogares ha impedido el crecimiento de las cantidades gastadas en esos establecimientos ni la eclosión del subsector.

El secretario general de la ANESAR reconoce el crecimiento. Algo es algo. Pero matiza rápidamente que el juego presencial en estos salones de barrio (bingos y grandes casinos al margen) sólo representa el 7 por 100 del sector privado. La realidad es que estamos ante un negocio próspero en expansión. Ilimitada. El propio Lacarra aporta para este libro los datos que desgranó ante la asamblea general de los empresarios, en diciembre de 2018. Unos datos reveladores sobre la expansión (y prosperidad) del subsector. Así en el trienio 2013-2015 se inauguraron unos 120 salones de juego cada año hasta alcanzar la cifra de 2.554. De 2016 a 2018, ambos incluidos, el crecimiento fue de 300 nuevos establecimientos por año, hasta llegar a un total de 3.426 en el conjunto urbano del Reino de España, lo que supone una ratio de un salón por cada 5.545 hogares.

Resulta, en definitiva, bastante claro que la crisis económica, con sus características de auténtica depresión si consideramos el aumento del desempleo hasta superar los cinco millones de parados, los 12 millones de pobres y unas cotas de emigración (exilio económico) por motivos vitales nunca vistas desde el final de la dictadura, no incidió en la eclosión de los salones de juego y apuestas deportivas. Tampoco las regulaciones

autonómicas han supuesto tasa ni cortapisa a la expansión del negocio. Sirva de ejemplo la nueva normativa elaborada por el Gobierno madrileño del PP, con el apoyo de Ciudadanos, por la que la prohibición de abrir nuevas casas de juego cerca de los centros de enseñanza se acompaña de una moratoria de diez años. Hasta 2029.

El fenómeno es conocido. Decenas de comercios que echaron la persiana a causa de la crisis se han transformado en salas de apuestas y juegos de azar. Donde antes había una zapatería, una cafetería, una tienda de ultramarinos, una librería, una sucursal bancaria o, incluso, un bazar chino hay ahora un ameno salón con ruleta electrónica, juegos de naipes sin crupier, máquinas tragaperras y espacios dedicados a apuestas deportivas de todo tipo, donde cualquier persona mayor de edad puede probar suerte, tomar una copa o una cerveza gratis o mucho más barata que en el bar de al lado y seguir los partidos de fútbol por televisión.

Esta modalidad de negocio tiene éxito y recorrido; o, como diría el hortelano, si hay mata, hay patata. Pero cuando el tubérculo provoca efectos nocivos o es percibido como un producto ontológicamente perjudicial, los medios de comunicación independientes o ajenos a los engrases publicitarios del sector (muy pocos en realidad) incurren en el deber de reflejar esa preocupación social. Es lo que ocurre ante la multiplicación de salones en los barrios populares. Y entonces el fastidio y sus descendientes, la descalificación y el epíteto, por parte de los esforzados empresarios se vuelven superlativos.

El presidente de la ANESAR, José Vall Royuela, afirmaba ante la asamblea empresarial de diciembre de 2018 que estaban ante «uno de los años más complicados de nuestra existencia» y consideraba «más necesario que nunca trasladar la verdadera realidad de nuestra industria y tratar así que tanto medios de comunicación como administraciones públicas y políticos tengan una información correcta y veraz que les ayude a tomar las mejores decisiones». Dicho de otro modo, la prensa y las autoridades democráticamente elegidas cabalgan sobre el error.

Tras apelar al orgullo de pertenecer a un tejido empresarial que a lo largo de los años ha demostrado una gran capacidad inversora y generadora de riqueza, así como una gran responsabilidad ante sus clientes y ante la sociedad en general, este líder empresarial de ancho mentón y aire

sacerdotal cargaba contra «los alarmismos injustificados que dificultan una labor regulatoria eficaz, proporcionada y coherente con nuestra realidad».

La dura invectiva de este empresario catalán formado en la Escuela de Negocios IESE de Navarra contra «la canallesca» y los políticos influenciables por las quejas vecinales forma parte del canto coral de los principales operadores del subsector. La voz de Vall Royuela, vicepresidente del Grupo Valisa que preside su padre, José Vall Planas, fluye acompañada de las de sus colegas Carlos Duelo Riu, director corporativo de Relaciones Institucionales del Grupo Cirsa, Pedro García Cuestas, del Grupo Orenes, y Xabier Rodríguez Maribona, consejero delegado del Grupo Retabet, y algunas más.

Sostiene Duelo Riu: «Nos hemos encontrado que desde un Parlamento autonómico se empieza a debatir la prohibición de determinadas cosas sobre las que no tienen competencias y desconocen; no hay interés en profundizar y conocer el sector porque están en otra guerra, la guerra del titular o de generar un *buenismo* generalizado diciendo que están protegiendo al vulnerable».

Afirma García Cuestas, del grupo murciano Orenes: «Es un disparate que se piense que fomentamos la ludopatía». Y añade que los salones se enfrentan a multas de hasta 100.000 euros si pillan a un menor de dieciocho años apostando. «En 2017 se realizaron en la Región de Murcia un total de 1.342 inspecciones en salones de juego y únicamente se dieron dos casos en los que había menores dentro, y no estaban jugando».

Añade Duelo Riu:

> Vende más un titular sensacionalista sobre que se ha pillado a un menor en una sala de juego que los datos del empleo generado por el sector. Tenemos que buscar una manera de destacar la parte positiva del juego. Siempre se acentúa el aspecto problemático, aunque todos los estudios dicen que en España hay tres cuartas partes de la población adulta que juegan más o menos con asiduidad, y de estas personas, las cifras de juego problemático están en torno al 0,5 por 100. Pero no se destaca lo realmente importante, que es que de las tres cuartas partes de la población que juega, el 99,5 por 100 lo hace sin ningún problema. Y ese es el dato más importante que destacar. Que es una actividad completamente normal.

Si la clientela no afluye, la suerte no acompaña y algún salón se ve obligado a cerrar; Rodríguez Maribona, del grupo vasco Retabet, comenta la jugada:

> Tercera empresa de apuestas que cesa su actividad en la Comunidad de Madrid desde su regulación [autonómica] hace 11 años. Ejemplo claro de que el negocio de apuestas, pese a crecer por ser nuevo, no es un chollo. Altos costes tecnológicos y muy alta inversión. Tendremos más consolidación por delante en los próximos años y es importante saber que hay muchas empresas de apuestas en pérdidas, pese al sentir popular que existe sobre este sector.

Las contrariedades administrativas y las contadas decisiones políticas adversas o poco proclives a esta industria suscitan una enorme preocupación a la patronal. El presidente de la patronal, Vall Royuela, manifestaba así en las redes sociales su solidaridad con los colegas del Grupo Merkur Dosniha por el retraso de la licencia municipal de apertura de un salón en Vigo: «Ánimos a nuestros compañeros de Merkur, somos una industria como cualquier otra. Hemos de defender nuestra industria que da empleo a más de 18.000 familias directas».

Una web del sector atribuía torticeramente a la presión del grupo municipal Marea de Vigo el retraso de la apertura del salón de apuestas y juegos de azar, cuando la realidad era que 17 colectivos y entidades vecinales, incluidos los sindicatos locales UGT y CCOO –como si las centrales sindicales despreciaran el empleo–, protestaban por la ubicación de la timba en una zona con mucha población infantil y juvenil, y por la prepotencia de Merkur –filial del grupo alemán Gauselmann–, que ya daba por hecha la apertura y la anunciaba como si estuviera funcionando. Un ejecutivo de la empresa aducía que el ayuntamiento no tenía más remedio que aceptar la apertura porque la instalación cumplía la ley gallega del juego y contaba con todos los permisos de la Xunta de Galicia, que es la competente en la materia.

Otro episodio singular fue la orden del alcalde de Sevilla, Juan Espadas (PSOE), de retirar los anuncios de juego de los autobuses urbanos de la empresa municipal. La patronal del juego presencial criticó la decisión, aunque no le afectaba porque publicitaban el casino *online* TodoSlot. «Le han hecho la mejor campaña gratuita que podía tener la marca que han retirado», decía Rodríguez Maribona, jefe ejecutivo de Retabet, quien se refería a una prohibición similar en Bilbao y dudaba del objetivo de la prohibición.

> Los que solicitaron la retirada de esa publicidad han conseguido lo contrario a lo que buscaban…, que por otro lado es una publicidad de una empresa legal sin ninguna prohibición de hacerla. No veo el problema. Nos estamos convirtiendo en una sociedad en la que parece que

piensan que somos bobos y no sabemos pensar por nosotros mismos, o que una mera publicidad anula nuestra capacidad de elección.

A esa falta de discernimiento entre el juego *online* y el presencial atribuye Juan Lacarra la confusión reinante sobre el sector. La gente recibe un bombardeo constante de anuncios por todas las cadenas de radio y televisión, a excepción de la pública RTVE, y relaciona automáticamente esa publicidad, que incita a apostar en las competiciones deportivas y a probar suerte por internet, con el crecimiento de los salones de apuestas y juegos presenciales en los barrios de las ciudades. Es algo lógico, pero el secretario general de la ANESAR desearía que la publicidad no cegara la capacidad de los ciudadanos de distinguir entre el pequeño empresario que monta un local y las grandes operadoras *online*.

Según el secretario general técnico de la patronal de salones de juego, la sociedad ha de saber diferenciar entre las grandes multinacionales de las apuestas deportivas (los Luckia, Codere, Sportium y demás), que están presentes en todas las salas de azar de la geografía urbana, y los propietarios de esos establecimientos, que en muchos casos, dice, son pequeños empresarios, gente esforzada que lucha por sacar su negocio adelante. Su argumentación viene a equiparar a esos titulares de locales de apuestas y sofisticadas máquinas tragaperras con pequeños comerciantes de productos tangibles de primera necesidad como la alimentación, el vestido o el calzado.

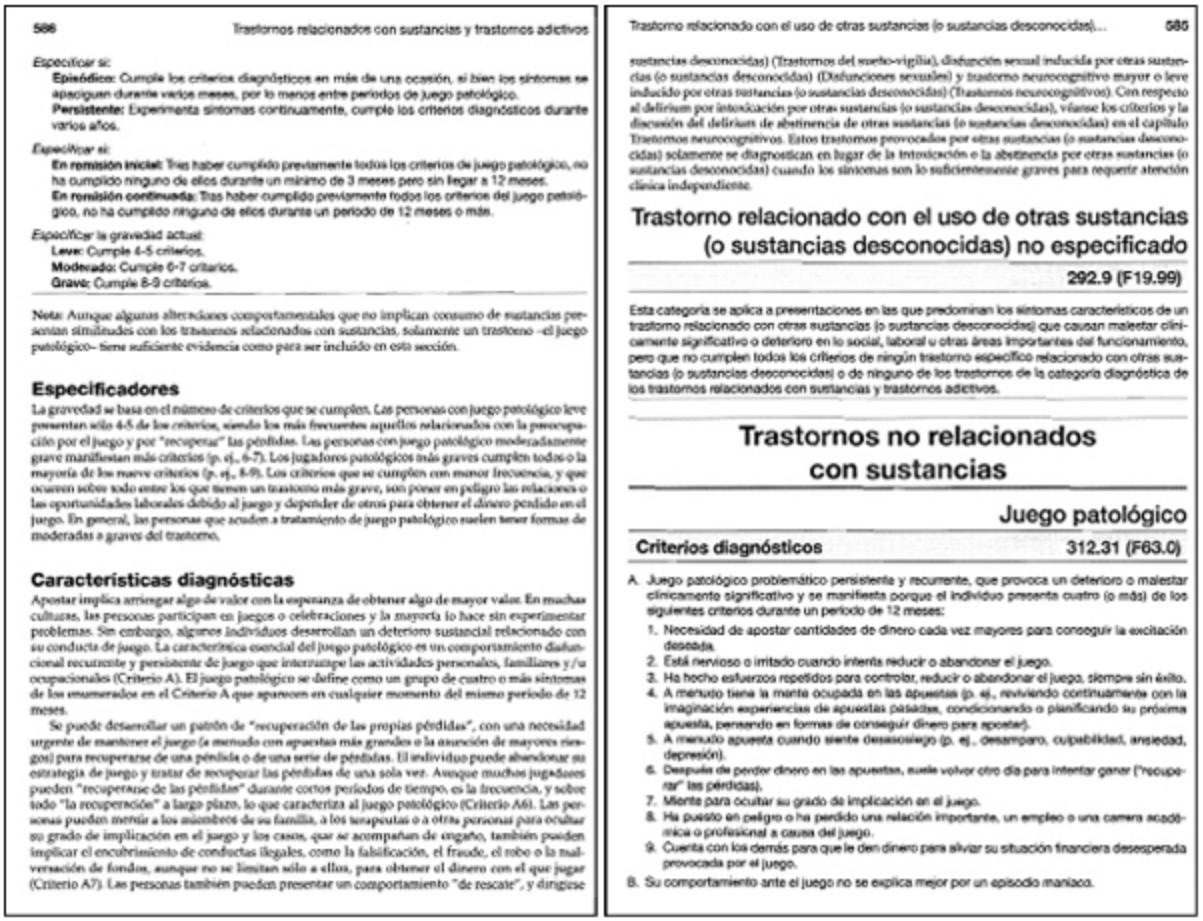
Los grandes operadores mencionados y otros que nos bombardean con sus anuncios y promociones desde el éter poseen sus propias cadenas de locales y además extienden sus terminales a centenares de salas a la puerta de casa mediante convenios y participaciones que les reportan un mínimo del 50 por 100 del beneficio.

La ley permite a los operadores del juego y las apuestas *online* hacer publicidad en el conjunto del Estado sin más límite que la autorregulación. Y, aunque no faltan las apelaciones al «juego responsable», el bombardeo publicitario incitando al juego ha sido tan intenso y abusivo en los últimos años que muchos empresarios de salones (que integran terminales de apuestas de los grandes operadores) consideran contraproducente esa publicidad. Desde la patronal ANESAR afirman que esas campañas publicitarias tan agresivas no les hacen ningún favor. Piden una regulación

más estricta para todos, incluidas la SELAE y la ONCE. Y, en privado, algunos apuestan por la prohibición total de la publicidad del juego.

Esa demanda tiene su lógica: una vez que el producto ha calado en el mercado, a los concesionarios les interesa menos la publicidad. En este caso estiman que el bombardeo de anuncios provoca rechazo social hacia los salones y perjudica las demás líneas del negocio: ruletas electrónicas, póker y tragaperras. Las observaciones del subsector han sido aceptadas por los grandes operadores, que desde el segundo semestre de 2019 han moderado sus agresivas campañas publicitarias en radio y televisión.

Sobre las dimensiones de las empresas del juego presencial (con terminales de operadoras *online*), el técnico de la patronal explica que sólo tres superan la cifra de 100 salones, cuatro tienen entre 50 y 100 locales; 22 poseen de 10 a 50, y 560 disponen de menos de 10 salas cada una del total de 3.426 contabilizadas hasta diciembre de 2018.



586 Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos

Especificar si:
Episódico: Cumple los criterios diagnósticos en más de una ocasión, *si bien los síntomas se* apaciguan durante varios meses, por lo menos entre períodos de juego patológico.
Persistente: Experimenta síntomas continuamente, cumple los criterios diagnósticos durante varios años.

Especificar si:
En remisión inicial: Tras haber cumplido previamente todos los criterios de juego patológico, no ha cumplido ninguno de ellos durante un mínimo de 3 meses pero sin llegar a 12 meses.
En remisión continuada: Tras haber cumplido previamente todos los criterios del juego patológico, no ha cumplido ninguno de ellos durante un período de 12 meses o más.

Especificar la gravedad actual:
Leve: Cumple 4-5 criterios.
Moderado: Cumple 6-7 criterios.
Grave: Cumple 8-9 criterios.

Nota: Aunque algunas alteraciones comportamentales que no implican consumo de sustancias presentan similitudes con los trastornos relacionados con sustancias, solamente un trastorno –el juego patológico– tiene suficiente evidencia como para ser incluido en esta sección.

Especificadores

La gravedad se basa en el número de criterios que se cumplen. Las personas con juego patológico leve presentan sólo 4-5 de los criterios, siendo los más frecuentes aquellos relacionados con la preocupación por el juego y por "recuperar" las pérdidas. Las personas con juego patológico moderadamente grave manifiestan más criterios (p. ej., 6-7). Los jugadores patológicos más graves cumplen todos o la mayoría de los nueve criterios (p. ej., 8-9). Los criterios que se cumplen con menor frecuencia, y que ocurren sobre todo entre los que tienen un trastorno más grave, son poner en peligro las relaciones o las oportunidades laborales debido al juego y depender de otros para obtener el dinero perdido en el juego. En general, las personas que acuden a tratamiento de juego patológico suelen tener formas de moderadas a graves del trastorno.

Características diagnósticas

Apostar implica arriesgar algo de valor con la esperanza de obtener algo de mayor valor. En muchas culturas, las personas participan en juegos o celebraciones y la *mayoría* lo hace sin experimentar problemas. Sin embargo, algunos individuos desarrollan un deterioro sustancial relacionado con su conducta de juego. La característica esencial del juego patológico es un comportamiento disfuncional recurrente y persistente de juego que interrumpe las actividades personales, familiares y /u ocupacionales (Criterio A). El juego patológico se define como un grupo de cuatro o más síntomas de los enumerados en el Criterio A que aparecen en cualquier momento del mismo período de 12 meses.

Se puede desarrollar un patrón de "recuperación de las propias pérdidas", con una necesidad urgente de mantener el juego (a menudo con apuestas más grandes o la asunción de mayores riesgos) para recuperarse de una pérdida o de una serie de pérdidas. El individuo puede abandonar su estrategia de juego y tratar de recuperar las pérdidas de una sola vez. Aunque muchos jugadores pueden "recuperarse de las pérdidas" durante cortos períodos de tiempo, es la frecuencia, y sobre todo "la recuperación" a largo plazo, lo que caracteriza al juego patológico (Criterio A6). Las personas pueden mentir a los miembros de su familia, a los terapeutas o a otras personas para ocultar su grado de implicación en el juego y los casos, que se acompañan de engaño, también pueden implicar el encubrimiento de conductas ilegales, como la falsificación, el fraude, el robo o la malversación de fondos, aunque no se limitan sólo a ellos, para obtener el dinero con el que jugar (Criterio A7). Las personas también pueden presentar un comportamiento "de rescate", y dirigirse

Trastorno relacionado con el uso de otras sustancias (o sustancias desconocidas)... 585

sustancias desconocidas) (Trastornos del sueño-vigilia), disfunción sexual inducida por otras sustancias (o sustancias desconocidas) (Disfunciones sexuales) y trastorno neurocognitivo mayor o leve inducido por otras sustancias (o sustancias desconocidas) (Trastornos neurocognitivos). Con respecto al delirium por intoxicación por otras sustancias (o sustancias desconocidas), véanse los criterios y la discusión del delirium de abstinencia de otras sustancias (o sustancias desconocidas) en el capítulo Trastornos neurocognitivos. Estos trastornos provocados por otras sustancias (o sustancias desconocidas) solamente se diagnostican en lugar de la intoxicación o la abstinencia por otras sustancias (o sustancias desconocidas) cuando los síntomas son lo suficientemente graves para requerir atención clínica independiente.

Trastorno relacionado con el uso de otras sustancias (o sustancias desconocidas) no especificado

292.9 (F19.99)

Esta categoría se aplica a presentaciones en las que predominan los síntomas característicos de un trastorno relacionado con otras sustancias (o sustancias desconocidas) que causan malestar clínicamente significativo o deterioro en lo social, laboral u otras áreas importantes del funcionamiento, pero que no cumplen todos los criterios de ningún trastorno específico relacionado con otras sustancias (o sustancias desconocidas) o de ninguno de los trastornos de la categoría diagnóstica de los trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos.

Trastornos no relacionados con sustancias

Juego patológico

Criterios diagnósticos **312.31 (F63.0)**

A. Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un período de 12 meses:
1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej., reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej., desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar ("recuperar" las pérdidas).
7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

B. Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco.

Páginas del *Manual de Diagnóstico de la Asociación Americana de Psiquiatría* en la que el juego patológico se incluye entre las adicciones.

VII

EL NEGOCIO DE LA CALDERILLA

Puente de Vallecas. En el supermercado Carrefour, enfrente de la boca de metro, hay una máquina en la que se lee «Cambia tus monedas por dinero». Metes las monedas y el aparato te devuelve un papel que puedes canjear –«en la fecha de expedición» y «sólo en la tienda en la que el quiosco esté instalado»– por billetes de curso legal en cualquiera de las cajas registradoras. Billetes más caros que los normales, un «9,9 por 100» más caros. Porque esa es la comisión que se queda Carrefour. El lema de la máquina asume que las monedas *no son dinero*. Que la *calderilla* no es dinero. Pero en ninguno de los ocho o diez salones de apuestas que tachonan esa parte de la avenida de la Albufera son de la misma opinión. Ellos viven de las monedas. De la calderilla. Incluso disponen de otras máquinas que hacen lo contrario: transforman billetes en monedas para que alimentes a las tragaperras. Sin cobrar comisión.

Entre las bocas de metro de Puente de Vallecas y Nueva Numancia hay una sola librería. Librería Campo, Imprenta. Se abrió a principios del siglo XX y se reformó en los años cincuenta. En el escaparate hay unos cuantos libros –muy pocos– descoloridos por el sol. Encima está el toldo naranja con letras negras, manchado del hollín de la ciudad. Igual que el trapo de un mecánico. En otro escaparate hay papeles pegados: dibujos infantiles, números de teléfono ilegibles, currículums borrados por la intemperie. Como si alguna vez hubiera sido el tablón de anuncios del barrio. La pegatina de «Ofertas» –su indefinición, su atemporalidad– es de una inocencia que conmueve. Desorden, polvo embalsamado. Nadie acudiría allí en busca de la última novedad literaria. Ni siquiera en busca de un libro viejo con el que entretenerse durante un trayecto en tren. Nadie entraría allí para nada. Salvo quizá para comprar un lapicero o un bolígrafo Bic.

En ese tramo de la avenida de la Albufera está el salón de juego El Dorado (Sportium), con su rótulo compuesto por decenas de bombillitas de color oro y sus grandes televisores con partidos de fútbol y carreras de caballos encendidos todo el día. Están los locales de Madrid JP Juegos (Codere) y Apuestas Wintown, uno junto al otro. Dos pasos más arriba te

encuentras con MS (Mega Slot) y con su escaparate: una pantalla de dos metros por dos metros con el texto «Retira dinero en efectivo en nuestras más de 5.000 sucursales». Luego está Royal Crown (Codere), con su logotipo de la cabeza de un león con corona. Si giras a la derecha desde la salida del metro Puente de Vallecas ves inmediatamente dos salones Luckia, a 20 metros el uno del otro. En uno hay apuestas deportivas. En el otro, bingo y casino y tragaperras. Entre los dos está Orenes Sports Bar & Casino, el más lujoso, «un concepto de entretenimiento innovador y nunca antes *vivido* en el sector del juego». Más arriba está Enracha Gorbea: una sala de bingo distinguida (en la que también hay, desde luego, tragaperras y máquinas de casino) con aparcamiento gratuito y club de fumadores. Bien.

La vieja Librería Campo se distingue por su abandono, por su decadencia. Diría que llama la atención pero no lo hace. Sólo los buscadores de rarezas –los que tienen una sensibilidad estrafalaria o artística– se fijarían en ella. Lo que llama la atención son las casas de apuestas. Se han invertido cantidades de dinero enormes en luces parpadeantes que hacen efectos de túnel y en pantallas gigantescas que emiten iconos cegadores: 777, una ruleta, un balón de fútbol, una copa de cóctel, un corazón en un naipe. Adornos de color oro y plata, alfombras rojas flanqueadas de hileras de lucecitas, paredes de cristal negro o azul oscuro con impresiones de futbolistas, de tenistas, de pelotas esparciendo estelas de velocidad. Coches de Fórmula 1 dibujando líneas de fuego en la carretera. El despilfarro continúa en el interior. Suelo enmoquetado –inevitable en cualquier casa de juego, como la cruz en una farmacia–, un número absurdo de televisores colgados cerca del techo, sofisticados sistemas de iluminación que disparan haces desde las paredes, desde los rodapiés metálicos: focos estimulantes, sensuales. Diseños cibernéticos en el techo y los tabiques, pensados para que el sonido se distribuya acogedoramente y para transmitir una idea de lujo y tecnología. Calefacción o aire acondicionado, según el mes del año. Butacas comodísimas: giratorias, ergonómicas. En algunos salones la atmósfera es la de un crucero: no resultaría raro encontrarse con el capitán paseando por el casino junto a una pareja de ancianos rejuvenecidos a la que se dispone a casar. Otros tienen el aire de esos clubes *exclusivos* que frecuentan los jugadores del Real Madrid o del Barcelona, en los que cada botella de champán cuesta 500 euros. (Pero no lo son, por supuesto: aquí no desprecian la calderilla.)

Otros intentan recrear el clima de un palco vip en un estadio: sofás y sillones mullidos enfrente de seis o siete pantallas, delante de mesas con la programación impresa –carreras de galgos, fútbol coreano, Tour de Francia–, entre paredes con futbolistas pintados, en una atmósfera verde, máquinas verdes de apuestas: una atalaya privilegiada desde la que ver el partido, el encuentro de tenis. Como Florentino Pérez y sus amigos en el palco del Santiago Bernabéu, por ejemplo.

Vallecas es una de las zonas más pobres de Madrid. El resto de los comercios son los que uno esperaría encontrar en un distrito donde viven muchos extranjeros y en el que nadie tiene demasiado para gastar. Fruterías abiertas a la calle, sin paredes, con el género expuesto entre las moscas de julio, esparciendo su olor a cotidianidad. Un dependiente árabe junto a una báscula es todo lo que hace falta para abrirlas. Tiendas de alimentación regentadas por chinos. Locales en los que se arreglan teléfonos y se venden carcasas y cacharros electrónicos de imitación. Casas de empeño: Cash Converters, Compro Oro. Una agencia especializada en viajes a Latinoamérica: Feliz Viaje (Latinoamericanos en España). Locutorios con ordenadores conectados a internet y con máquinas en las que se venden cocacolas y preservativos Durex. Una lavandería automática, con la misma máquina de condones y refrescos, junto a una iglesia evangélica china. Bar Perú. Sucursales de empresas de envío de dinero: Ria Money Transfer, Small World. El Corte Chino.

Los comercios son los que el distrito pide. No hay restaurantes con estrellas Michelin ni joyerías Tiffany como en el barrio de Salamanca. En Vallecas nadie entraría en esos sitios.

Pero los salones de apuestas son la excepción, según la patronal del juego ANESAR. Proliferan en los barrios pobres no porque se nutran de la desesperanza y la falta de sentido vital tan frecuentes en esas zonas. No por eso –argumentan los empresarios de las tragaperras–, ni porque ofrezcan una vía para evadirse de las preocupaciones, que se multiplican con la desigualdad y los sueldos insuficientes. Nada que ver con eso –explican–: es porque *los alquileres son más baratos*. También lo son para las tiendas de Gucci, para las de Burberry –se podría replicar–. Pero esas marcas no inauguran sus comercios en Vallecas, jamás lo harían. Si la cuestión es ahorrar dinero, ¿a qué viene ese gasto en pantallas y lucecitas, en paneles impresos con imágenes de estrellas del deporte? ¿Por qué tanto despilfarro

en accesorios de decoración, en un distrito de Madrid en el que la mercancía suele exponerse de un modo primitivo sin que a nadie le haya molestado nunca?

Según un estudio llevado a cabo en Canadá[1] (uno de los países donde más encuestas para medir la incidencia de la ludopatía en la población se han hecho), en provincias como Nueva Escocia más de la mitad de los ingresos de la industria del juego proceden *sólo* de un 4 por 100 de ludópatas y jugadores problemáticos. Es decir: sin adictos al juego, sin personas enfermas por el juego, la industria ingresaría mucho menos dinero. Menos de la mitad, en algunas zonas.

No hay más que comparar el juego con otras ofertas legales potencialmente adictivas –el alcohol, el tabaco– para entender que no parece ninguna exageración que los enfermos sean el sostén del negocio. Un fumador social compra una cajetilla en Navidad y otra en las vacaciones de verano. Y puede que una tercera en su cumpleaños. Quizá cuatro o cinco al año, no muchas más. Un fumador adicto, en cambio, adquiere una todos los días. Algunos días necesita dos. Es decir: alrededor de 400 al año. Cuatro o cinco contra 400. El fumador social se gasta en tabaco un poco más del 1 por 100 de lo que desembolsa el fumador adicto. Con el alcohol la diferencia no parece tan grande. Pero un alcohólico bebe a diario hasta emborracharse mientras que un bebedor social lo hace sólo ocasionalmente y con mucha menos intensidad. No resultaría un disparate creer que un pequeño porcentaje de adictos gaste tanto dinero como todos los otros consumidores juntos. O incluso más. Los adictos son clientes fieles, por otra parte. Suponen una fuente de ingresos estable. Nada que ver con los consumidores ocasionales. Que van y vienen, que pueden desaparecer si se acaba la moda o si sus amigos dejan de frecuentar los salones de apuestas.

Es decir: ¿resulta descabellado pensar que las empresas del juego abren sus negocios en las zonas donde más probabilidades tienen de crear adictos, que decoran sus locales con ese propósito, que gastan dinero en publicidad con el objetivo de que la epidemia de la ludopatía siga extendiéndose?

Dicho de otro modo: ¿es posible que los ludópatas no sean un accidente, una minoría insignificante, algo por lo que no vale la pena preocuparse, como repite la patronal de los empresarios del juego? ¿Puede ser que los ludópatas, los enfermos, sean el centro mismo del negocio: el núcleo del cual proceden las ganancias?

CANADÁ[2]

El jefe de Psiquiatría del Hospital 12 de Octubre, Jiménez Arriero, en su intervención del 17 de marzo de 2011 en el Congreso de los Diputados, en la que expuso los peligros del juego desde una perspectiva médica, se refirió a lo sucedido en Canadá en la última década del siglo XX:

> Hay una [diapositiva] donde se ve por ejemplo Canadá. Fíjense ustedes –estamos hablando de los noventa y a partir del 2000– en que se observa un aumento [de la incidencia del juego] en los noventa, con estabilización y descenso posterior. Este incremento que les pongo aquí […] se ha visto en todos los lugares donde de repente ha habido una nueva oferta de juego. A continuación se ha estabilizado y se ha vuelto a los niveles previos, pero ha requerido una intervención de la sociedad.

Los noventa fueron la década en que el juego en Canadá, que hasta entonces había sido poco más que un entretenimiento en las ferias agrícolas y ganaderas anuales y una manera de captar fondos para las organizaciones religiosas, empezó a explotarse como un medio para obtener beneficios que acabasen en las arcas de los Gobiernos de las provincias. Se abrieron casinos. Se introdujeron las VLT *(video lottery terminals):* un tipo de tragaperras. Igual que en España, la legislación final sobre el juego era un asunto de los Gobiernos regionales. Las provincias en las que se prohibieron las tragaperras –Ontario y la Columbia Británica– fueron las que menos casos de ludopatía sufrieron y en las que el gasto por cabeza en juegos de azar fue menor. Si en 1992 un canadiense medio gastaba 130 dólares al año en juego, en 2000 –después que la expansión de los casinos y las *slots*– ese consumo había crecido hasta los 370 dólares. Casi el *triple*. En las provincias donde se instalaron más maquinas VLT –Quebec, Alberta, Manitoba, Nueva Escocia, Saskatchewan– el gasto por persona subió hasta los 420 dólares.

La alarma social generada por el juego obligó al Gobierno a financiar estudios que mostrasen la magnitud del problema. La investigadora Rachel Volberg hizo una encuesta telefónica por provincias para calcular el porcentaje de la población con ludopatía o con cuadros de juego problemático. Los resultados confirmaron lo que algunos se esperaban: las provincias con más jugadores adictos eran las que contaban con más máquinas VLT y tragaperras de cualquier tipo. En Nueva Escocia, el 5,5 por

100 de la población adulta tenía problemas con el juego; en Alberta, el 4,8 por 100; en Quebec, el 4,4 por 100. Otras investigaciones que se llevaron a cabo en las mismas fechas –en los últimos años del siglo XX y los primeros del XXI– mostraron datos peores. En Alberta, el 55 por 100 de los adultos aborígenes –más pobres, en general, que los habitantes de ascendencia británica o francesa– sufrían ludopatía o tenían síntomas de juego problemático. La incidencia de la enfermedad en los adolescentes era del 8 por 100. Y en los adolescentes aborígenes, del 28 por 100.

La «intervención de la sociedad» de la que hablaba en 2011 el psiquiatra Jiménez Arriero, que consistió en una ráfaga de movimientos que reprocharon a los Gobiernos provinciales que se hubiera permitido el crecimiento amorfo y descontrolado de los tipos de juego nuevos, sin haber hecho investigaciones serias que midiesen los efectos negativos sobre la sociedad, sobre la economía –la de las personas, no únicamente la de los empresarios–, sobre la salud de los individuos, llevó a que se convocaran plebiscitos en 36 municipios de la provincia de Alberta (1998) en los que se preguntaba si se debía retirar o mantener las tragaperras. En seis de ellos ganó la prohibición de las máquinas. El resultado global en toda la provincia fue del 53 por 100 a favor de mantenerlas y del 47 por 100 en contra. En New Brunswick se hizo otra consulta en 2001 en la que se obtuvieron unos resultados parecidos.

Los estudios aportan otro dato: la incidencia máxima de la ludopatía y el juego problemático se da alrededor de diez años después de la aparición de las modalidades nuevas de juego. En España la concesión de licencias a los operadores –y el *boom* del juego por internet y de los salones de apuestas en las calles– empezó en junio de 2012. Por lo que la infección máxima por la bacteria del juego y la reacción social para combatirla se producirían más o menos en 2022. El doctor Jiménez Arriero pidió en el Congreso de los Diputados que se hiciera algo *antes*. Que no esperásemos a que sucediera la catástrofe para actuar.

PREVALENCIA DEL JUEGO EN ESPAÑA

Un *estudio* de la Universidad Carlos III y la Fundación Codere (Codere es el mayor operador de apuestas deportivas y juegos de azar en este país)

publicado en 2017 dice que la prevalencia de la ludopatía y el juego problemático en la sociedad española es sólo del 0,3 por 100. No hay ni siquiera 100.000 personas con problemas de juego, según el *informe*. Documentos como este pueden incluirse dentro de la artillería de manipulación social del *lobby* del juego, que tiene poder y dinero suficientes como para entrar en las universidades públicas y conseguir a propagandistas «de prestigio». Uno de los autores de ese estudio, el profesor de Sociología de la Universidad Carlos III José Antonio Gómez Yáñez, publicó, el 13 de noviembre de 2018, en el *El País*, un artículo en el que defendía la «proliferación de locales de juego en las calles de Madrid». Aportaba argumentos para que el lector la considerase «positiva». Con la candidez de un niño que intenta demostrar que comer golosinas y helados durante todo el día es lo mejor para su salud, escribía: «Los clientes son racionales, saben que jugando se suele perder, aunque se puede ganar, toman las pérdidas como el coste de la entrada a un espectáculo». Añadía: «En España hay 5.481 casos en tratamiento (0,014 por 100 de los mayores de dieciocho años). Son problemas personales que hay que atender pero no es la dimensión de un problema social». Y más abajo: «Se juega para socializar. Hay deportes y juegos de habilidad, también de suerte, envite o azar. Proporcionan pequeñas satisfacciones para salir de la rutina. […] Cada semana juegan millones de madrileños. A una manifestación contra el juego en Bravo Murillo fueron 100, no hay alarma social, ni motivos para ella».

Cabe preguntarse qué credibilidad tiene una persona a sueldo de la primera empresa de juegos y apuestas en España: Codere. (José Antonio Gómez Yáñez, además de autor del informe mencionado, es director técnico del *Anuario del juego en España*, que financian la Universidad Carlos III y la empresa Codere.) Personajes como este y sus artículos y *estudios* –que no sólo carecen de cualquier independencia sino que ni siquiera se molestan en fingirla– aparecen en las páginas de los periódicos más importantes de España y son citados como *autoridades* en las discusiones sobre ludopatía y juego problemático.

Hay una razón para que los empresarios del juego se tomen tantas molestias y gasten tanto dinero en comprar a *expertos* y colocar sus mensajes en los medios de comunicación: tienen miedo de que se sepa lo que sucede. Temen los datos reales, la información independiente. Temen la alarma social que la verdad pueda crear cuando se conozca. Quieren

amortiguar el golpe con un discurso cándido en el que el juego es un «espectáculo». Como ir al cine o visitar un museo. Se esfuerzan por evitar que la información se extienda. Y crean una versión paralela, unas noticias a su antojo, que adornan con gráficos y porcentajes inventados o elaborados con artificios para que se adapten a su gusto.

He aquí un ejemplo. En el discurso de investidura del 23 de julio de 2019, el presidente del Gobierno Pedro Sánchez habló del problema del juego. Dijo: «La sociedad demanda que regulemos con valentía el problema del juego, que se ha extendido de forma descontrolada en las calles de nuestro país, y en particular en los distritos con menos renta. Debemos actuar con rigor para prevenir la aparición de las ludopatías y fomentar, en definitiva, un ocio alternativo saludable». Al día siguiente, el 24 de julio, el *lobby* del juego se sirvió de uno de sus peones propagandistas a sueldo para replicar a Pedro Sánchez: apareció un artículo del profesor José Antonio Gómez Yáñez en la revista *Azar Plus* en el que, bajo el subtítulo «Análisis del discurso de investidura», se vertían las siguientes furiosas sentencias:

> Una coalición *acéfala* de asociaciones de afectados, profesionales y profesores de psicología que encuentran espacio en sus revistas profesionales exagerando la dimensión de la ludopatía, periodistas jóvenes que buscan temas polémicos que les hagan huecos en sus medios digitales o diarios y suplementos locales y altos funcionarios de servicios sociales o sanidad que buscan ampliar su radio de acción administrativa han logrado la atención de los políticos y han convertido el juego en un problema de salud pública. El detonante fue la inclusión del juego en el listado de adicciones de la Asociación Americana de Psiquiatría.[3]

Lo que equivale a decir que los oncólogos que detectan y curan el cáncer han convertido esa enfermedad en un problema de salud. Y que «el detonante» fue el estudio de su desarrollo y su tratamiento en los manuales de medicina. La solución más conveniente para cualquier trastorno –parece creer el profesor Gómez Yáñez– es una y sólo una: arrancarse los ojos.

No resulta extraño que este profesor opine que los psiquiatras y los psicólogos que publican en revistas científicas sus descubrimientos sobre el tratamiento de la ludopatía, los periodistas que muestran los efectos dañinos del juego en la sociedad, los directores de los hospitales que piden que se amplíen las unidades dedicadas al cuidado de las personas con problemas de juego estén movidos únicamente por el egoísmo, por la codicia, por el

deseo de escalar a toda costa en su ámbito profesional. No es extraño. Porque estos parecen los motivos que lo empujan a él mismo.

Lo cierto es que en España no hay ningún estudio independiente y exhaustivo que mida la prevalencia de la ludopatía y el juego problemático. El último informe de la Dirección General de la Ordenación del Juego, *Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno del juego en la población clínica española 2017*, no contiene ninguna estimación del porcentaje de personas ludópatas o jugadoras problemáticas que hay en España. Se trata de un cuestionario al que fueron sometidos 470 sujetos que habían acudido a centros de ayuda por problemas con el juego. Pero teniendo en cuenta la velocidad de expansión del negocio (que crece entre el 20 por 100 y el 30 por 100 anual, juntando todas las variedades de juego), los datos de 2017 –que ni siquiera existen– hubieran quedado ya obsoletos.

Por eso el defensor del pueblo, Francisco Fernández Marugán, pidió el 20 de mayo de 2019 que se llevara a cabo un estudio de este tipo:

> Además, y para mejorar la formación e investigación sobre los efectos que la publicidad del juego y las apuestas tienen en las personas más vulnerables a la adicción, el defensor recomienda que el Consejo Interterritorial de Salud elabore un estudio sobre el trastorno producido por el juego desde el punto de vista sociosanitario; que se diseñen protocolos de actuación y de prevención de este tipo de adicciones para su aplicación en los ámbitos escolar, asistencial, sanitario y familiar; y que se lleven a cabo programas de formación en prevención de la ludopatía dirigidos a profesionales de la salud y de los servicios sociales y para otros agentes implicados.

Como no existen estudios independientes, los informes del aparato propagandístico del *lobby* del juego ocupan ese vacío. Cuando Gómez Yáñez afirma que en España hay 5.481 casos de ludópatas en tratamiento es evidente que ignora por completo la naturaleza de esta enfermedad. La «enfermedad fantasma», como la llaman algunos terapeutas. Un mal que a menudo pasa inadvertido para quienes lo sufren, que atribuyen los síntomas a otros motivos. Un trastorno que trae tanta vergüenza, tanto sentimiento de culpabilidad, que con frecuencia los enfermos prefieren no contar nada, seguir guardándolo en secreto. Otros toman la decisión de someterse a terapia, sí, pero buscan lugares discretos y profesionales de la sanidad privada para hacerlo. O sea: es imposible saber cuántas personas están recibiendo tratamiento por ludopatía o por juego problemático.

Creer que las enfermedades asociadas al juego son «problemas *personales* que hay que atender» también implica un desconocimiento importante. Y una insensibilidad notable. Primero: en la ludopatía y en la mayor parte de los trastornos que se tratan en las consultas de los psicólogos, el primer paso hacia la recuperación consiste en darse cuenta de que el problema no es *personal*. No lo es. Ese mismo trastorno lo sufren muchos otros seres humanos. Eliminar la idea de que «esto me pasa sólo a mí porque soy peor o más vicioso que los demás», sacar el asunto del ámbito de los juicios de la propia conciencia, es la vía para salir del laberinto de autorreproches que destruye la autoestima y empuja a la persona al salón de apuestas, a la página web de Codere o de Luckia. Segundo: ninguna sociedad democrática en la que valga la pena vivir considera a sus enfermos individuos con *problemas personales*. La sociedad está para algo: para cuidar a los más vulnerables, entre otras cosas. Las enfermedades son *siempre* un problema social, nunca uno personal. Una buena sociedad se hace cargo de sus enfermos. Las malas sociedades los abandonan y se olvidan de ellos por considerar que sus dolencias son cuestiones *personales*.

En cuanto a la prevalencia del juego en España, Ángela Ibáñez Cuadrado y Jerónimo Saiz Ruiz resumían en un artículo[4] las estimaciones que existían a principios del siglo XXI:

> A pesar de la amplia oferta de juego en nuestro país, que nos sitúa junto con Alemania a la cabeza de los países de la Comunidad Económica Europea que más dinero gastan en juego en relación con la renta per cápita […], se ha prestado escasa atención al estudio sobre la prevalencia de la ludopatía, y es sólo a partir de 1990, cuando la creciente problemática creada por esta patología ha llevado a algunos autores a interesarse por los aspectos epidemiológicos de la misma. Aunque son precisos estudios más amplios y de ámbito nacional, los datos existentes hasta la fecha […] indican una prevalencia media de ludopatía del 1,8 por 100 y de jugadores problemáticos entre el 2,5 por 100 y el 5 por 100, porcentajes similares a los encontrados en otros países.

En el artículo «El juego patológico: prevalencia en España»[5], Elisardo Becoña Iglesias repasa los resultados de los estudios sobre prevalencia que se llevaron a cabo en España en los noventa y en los primeros años del siglo XXI (aunque se trata de investigaciones circunscritas a ciudades o comunidades autónomas) y que son los siguientes, sumando ludópatas y jugadores problemáticos:

> Cataluña (1990): 2,5 por 100. Ciudad de Sevilla (1992): 6,9 por 100. Galicia (1993): 3,3 por 100. Galicia (1994): 3,4 por 100. Andalucía (1996): 5 por 100. Algeciras, Cádiz (1998): 5,7 por 100. Andalucía (1999): 3 por 100. Galicia (2004): 0,6 por 100.

Estos datos y los de otros países llevaron a Becoña a estimar que la tasa de prevalencia de la ludopatía en España a mediados de los noventa era del 1,5 por 100 y la del juego problemático del 2,5 por 100. Lo que suma un 4 por 100 de personas con problemas de juego.

En el artículo de 2009 «Epidemiología y factores implicados en el juego patológico»[6], Ana María Domínguez Álvarez escribe:

> […] algo más del 70 por 100 de los estudios de prevalencia del juego patológico han sido realizados en Canadá, Estados Unidos y Australia. Teniendo Europa una baja participación, destacándose principalmente Suecia, Noruega, Inglaterra, Suiza y España […]
>
> Teniendo en cuenta lo anterior, resulta paradójico que no se haya elaborado en España un estudio nacional de prevalencia de la enfermedad, ya que los datos que se deducen de los estudios locales existentes señalan que hay más de un millón y medio de españoles con problemas de juego patológico.
>
> En España, como nos referíamos anteriormente, se han realizado varios estudios de prevalencia del juego patológico en adultos […] en los que todo parece indicar que la incidencia de este problema es grave, al igual que en los jóvenes y adolescentes.

En el *Estudio de prevalencia del juego en España en 2013*, dirigido por Francisco Javier Labrador para la SELAE y llevado a cabo sobre una muestra de 3.000 entrevistas en la calle por todo el territorio de España, se concluye que el 5 por 100 de la población adulta española tiene problemas con el juego.

El *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España 2015*, de la Dirección de General de la Ordenación del Juego, dirigido también por Francisco Javier Labrador y sostenido sobre 6.816 entrevistas en la calle, fija la tasa de ludopatía en el 0,9 por 100 y la de jugadores problemáticos en el 1 por 100. Según esta encuesta, un 1,9 por 100 de los españoles tenía en 2015 problemas con los juegos de azar.

Los datos son dispares. La única conclusión es la ausencia de cualquier conclusión. Por lo que ninguna afirmación categórica sobre la prevalencia en España –y menos las que proceden de sujetos a sueldo de las empresas del juego– resulta creíble. Las enfermedades del juego son esquivas. Puesto

que la incidencia social de las adicciones se agrava cuando la disponibilidad de la sustancia adictiva (o de la opción de comportamiento) crece, es más que probable que la «enfermedad fantasma» se haya extendido mucho en los últimos años, con la multiplicación de los salones de apuestas en las calles y la oferta cada vez más grande de juego por internet.

Si los datos de las encuestas resultan confusos, en las asociaciones no tienen ninguna duda. J. M., psicólogo de ADAT, cuenta que en Don Benito (Badajoz) había un solo grupo de terapia para personas con problemas de juego. «Pero en el último año ha venido tanta gente que hemos tenido que abrir otro. Dos grupos. Y la gente que viene ahora es más joven. Antes eran hombres de treinta y tantos y de más de cuarenta que jugaban a las tragaperras, que siguen estando ahí. Pero se ha sumado otro tipo de jugador: gente de dieciocho o veintipocos que va a las casas de juego y apuesta por internet.»

(En el último informe de la Red de Atención a las Adicciones [UNAD], de julio de 2019, se afirma que los casos de adicción sin sustancia aumentaron un 52 por 100 en 2018. Las máquinas tragaperras continuaron siendo las reinas: las que más adictos crearon. Por cada cuatro hombres sólo una mujer pidió ayuda por problemas de dependencia a comportamientos. El 62 por 100 de ellas, por adicción al bingo. Entre los hombres triunfaron las apuestas deportivas: la mitad de los que acudieron a las asociaciones quería librarse de esa compulsión. Hubo un 11 por 100 de menores de edad. «Nos está sucediendo lo mismo que con la cocaína en los años en que todo el mundo decía que consumía pero no venía a los centros», comenta Paco López y Segarra, coordinador de la encuesta. «Deberíamos ver por qué no vienen a tratamiento las personas con problemas de adicción al juego y que están en situación de vulnerabilidad.»)

En Las Vegas hay una ciudad de París. Con la torre Eiffel y el Arco del Triunfo y la plaza de la Concordia. El París auténtico está a 8.724 kilómetros, según Google. El negocio de las apuestas y el juego nunca ha tenido escrúpulos en hacer falsificaciones. El oro y la plata de las tragaperras no son más que hojalata. O plástico pintado. Las alfombras rojas a la entrada de muchos salones de juego son de mala calidad (y pisarlas no convierte a nadie en un actor famoso de Hollywood). Una boda en Las Vegas oficiada por Elvis Presley es –todo el mundo lo ha visto en las

películas– una medio boda de la que los cónyuges se arrepienten cuando se les pasa la borrachera. La industria del juego se anticipó a las imitaciones chinas. Creó un mundo de plástico y cartón piedra en el cual todo tiene la calidad de un decorado. También las casas de juego de Madrid, con sus moquetas y sus luces parpadeantes y sus carteles con futbolistas a tamaño real, tienen esa atmósfera de provisionalidad hueca. Ese *lujo* que puede desmontarse en pocas horas. Se puede sacar de ahí y dejar el local convertido en una gruta de cemento y escombros para llevarse la tramoya a otra parte.

Un negocio que vive de la apariencia. Una industria que teme la desnudez. Porque debajo no hay nada que sea noble, porque convierte la enfermedad de unos en riqueza de otros, porque comercia con el mal ajeno y *juega* con las esperanzas de quienes necesitan creer en algo –lo primero que se les cruce por delante, aunque sea un anuncio de Codere, de apuestas Sportium– y se alimenta de la parte más frágil y desolada de sus clientes.

A la entrada del bingo Enracha Gorbea hay un mostrador como el de un hotel. (Enracha pertenece a la gran multinacional británica del juego Rank Group.) Chicas uniformadas que piden el DNI y preguntan el código postal y se aseguran de que no estés en la lista de autoexcluidos. «Jugar es compartir, jugar es comunicar, jugar es algo único, sin comparación.» «Abierto hasta las 3:30.» El menú cuesta diez euros. «Si quieres diversión, aquí tienes la combinación.» A la cena te invitan a partir de cierta hora (siempre y cuando hayas gastado lo suficiente) y hay un recinto acristalado con sillas y mesas: el club de fumadores. El aparcamiento es gratuito para los clientes. Un aparcacoches con chaleco estaciona el vehículo por ti.

La luz verde permite la entrada a la sala del bingo. Como quien entrase por la puerta provista de ventosas de un frigorífico. Un mundo aislado, insonorizado, acondicionado. Un lugar intrauterino, donde todas las necesidades están cubiertas y del que uno preferiría no salir. La sala es enorme y silenciosa, con columnas, con mesas redondas rodeadas de sillones –grandes, cómodos–. Muchas mesas, muchos sillones: todo ocupado por ancianos de cabello blanco. Un mar de cabecitas blancas y esponjosas, en silencio, concentradas en sus cartoncitos. Despiertan ternura: jubilados que se han vestido con traje y corbata, ancianas enjoyadas y maquilladas. En las paredes hay paneles enormes de cristal oscuro en los

que se iluminan los números que va recitando la voz. Nada es estridente. Todo es suave, amortiguado. Tonos de beis, marrones claros, al gusto de la tercera edad. La voz de una mujer, acariciadora, discretamente sensual, recorre la sala cantando los números. «27: dos, siete. 44: cuatro, cuatro». Al fondo están los bombos giratorios de oro –de imitación– de los que salen las pelotas blancas con las cifras. «32: tres, dos.» Las azafatas permanecen sentadas en sillas altas junto a la pared. Como celadoras de museo. Una cada pocos metros, esperando a que algún cliente se quede sin cartón, aguardando a que a otro se le acabe la coca-cola. Para atenderlos deprisa, para que nada los distraiga del…

«¡Bingo!» El grito de placer de una señora de setenta años. Un grito descontrolado, entre jadeos y sollozos. «Ay Dios mío. ¡Bingo!» Se pone de pie. Sus compañeros de mesa se acercan a ella y la abrazan mientras dos azafatas esperan a un metro y medio. Gente de otras mesas se acerca a felicitarla. Ella está sofocada. Se echa aire a la cara agitando las manos. «Ay Dios mío, ay Dios mío. Qué impresión, por favor.»

En la zona del casino la atmósfera también es intrauterina. Pero más oscura: más íntima, más secreta. Luces tenues y paredes negras. En la semioscuridad resaltan los centelleos de las máquinas –ruleta, *blackjack*, tragaperras–, los continuos parpadeos luminosos de sus botones y sus pantallas. Parecen ansiosas de que te dirijas a ellas, de que las mires y te pares ante ellas, como prostitutas y chaperos en exposición. La gente juega sentada en las butacas, hundida en ellas –cinco o seis hombres, una sola mujer–, con sus cocacolas y sus cervezas apoyadas en mesitas junto a las máquinas. Uno hace el ademán de levantarse. La empleada salta: «No, espera, Félix, no te levantes. Dime qué necesitas».

En el siguiente salón de apuestas en el que entras, Royal Crown, la empleada hace lo mismo. Llega un hombre solo. La chica se dirige a él por su nombre. «Mariano, ¿qué vas a tomar?» Contigo no lo hace. Ni siquiera te lo pregunta. Porque a ti no te conoce: tú no eres un *habitual*. La ruleta está a rebosar. Todos son seres humanos del sexo masculino. Todos están solos. La chica no te ha pedido el DNI. Cuando le has preguntado si tenías que mostrárselo, ella ha contestado que no hacía falta, que no pasaba nada, pese a que una decena de cámaras la vigilan. Sus planos se ven en dos pantallas de televisión pequeñas –y mucho más baratas que las que trasmiten los eventos deportivos– enfrente de la garita negra junto a la puerta.

Un hombre de cuarenta y tantos juega a una tragaperras al viejo estilo de los bares. De pie, despreciando la butaca, con un vaso con hielos y bebida en la mano. La máquina hace ruiditos. Efectos sonoros que sugieren muelles y fuegos artificiales, esferas giratorias y monedas cayendo y brillos de piedras preciosas. «Avanza. Uno, dos.» Ruidito resplandeciente. «Avanza. Uno, dos.» Otro sonido de chicharra. «Avanza.» De pronto la música ratonera sube de volumen. La voz de la máquina dice: «Sigue, sigue, sigue.» El hombre golpea los botones con fuerza. Deprisa. Como si la tragaperras fuese a alcanzar algún tipo de orgasmo. Pero no llega tan arriba. La música se para. El hombre mastica un «joder».

En la planta de abajo está la «zona Codere». En el sótano. Aunque las casas de juego y apuestas son siempre sótanos. No hay ventanas. Nunca entra la luz del sol. Jamás es de día ni de noche: no existe el tiempo. Delante de una de las máquinas de apuestas verdes, bajo los televisores, hay un hombre de raza negra con una camiseta de un equipo de baloncesto. Permanece inmóvil ante la máquina. Hipnotizado, inconsciente de lo que sucede a su alrededor. Alarmaría verlo si no fuera porque la empleada baja con las llaves del baño de las chicas y pasa junto a él sin prestarle atención. «El de los chicos está siempre abierto. Pero si quieres pasar al baño de las chicas tengo que darte la llave. La verdad es que nunca vienen chicas.»

Junto a la puerta del establecimiento hay una chica esperando. O más bien una mujer, agarrada de la mano de su hijo de cuatro o cinco años, al que no se le permite la entrada al salón de juego. ¿Qué hacen los dos ahí? ¿A quién esperan esa madre y ese niño? A un hombre que está dentro, un hombre que entró «sólo un minuto». Pero el minuto se ha convertido en media hora. Un hombre –un padre, un marido– que se ha olvidado ya de las personas que lo esperan en la calle, de pie en la acera, al sol del final de la tarde.

[1] S. C. Campbell, y J. S. Garry, *Gambling in Canada-From Vice to Disease to Responsibility: A Negotiated History*, Toronto, University of Toronto Press, 2003.

[2] Los datos sobre Canadá referidos en este epígrafe están tomados de S. C. Campbell y J. S. Garry, *Gambling in Canada-From Vice to Disease to Responsibility: A Negotiated History*, cit.

[3] *Azar Plus*, www.azarplus.com, 24 de julio de 2019.

[4] Á. Ibáñez Cuadrado y J. Saiz Ruiz, «Epidemiología de la ludopatía», *psiquiatría.com*, 2001.

[5] E. Becoña Iglesias, «El juego patológico: prevalencia en España», *Salud y drogas* 4, 2, Instituto de Investigación de Drogodependencias, 2004.

[6] A. M. Domínguez Álvarez, «Epidemiología y factores implicados en el juego patológico», *Apuntes de Psicología* 27, 1, 2009.

VIII

BOMBARDEO PUBLICITARIO SOBRE NUESTRAS CABEZAS

Venceréis porque tenéis la fuerza bruta para ello,
pero no convenceréis.
Miguel de Unamuno

El tenista Rafael Nadal sale de un hotel. Va con la vista y los dedos ocupados en su teléfono móvil. Una pareja pasa a su lado y exclama: «¡Está jugando al póker!». De inmediato algunos jóvenes sienten curiosidad y corren hacia él. Hay unos segundos de suspense. Rafa sigue jugando, y de pronto hace el signo de la victoria, acompañado de un *«Yes»*. Quienes le rodean estallan en vítores. El anuncio televisivo de PokerStars, de una sociedad canadiense radicada en Malta, deja claro que no aplauden al tenista por sus éxitos deportivos sino por su victoria como jugador de póker.

Miles de anuncios incitándonos a cursar apuestas y practicar juegos de azar *online* aparecen protagonizados por grandes deportistas, se llamen Nadal, Messi, Iniesta, Ronaldo... La publicidad relaciona su éxito con algo tan ajeno a su esfuerzo como las timbas. No importa. Los protagonistas se embolsan unos cientos de miles de euros con esos anuncios y los anunciantes ganan miles de millones con el artificio. Otro tanto ocurre con artistas famosos, periodistas y caras conocidas de televisión. Los narradores deportivos de radio prestan su voz a las grandes operadoras *online* para incitar a apostar o probar suerte en la ruleta, el póker o el *blackjack.* La ética dominante no se lo impide; la estética, tampoco. Y la deontología profesional no quedó aplastada por el peso de un libro llamado *El Capital*, sino por el propio capital.

De este modo, la mayor parte de los 2.744.100 anuncios en televisión, internet, radio, prensa diaria, suplementos dominicales, revistas y otros soportes en 2017 (dato de InfoAdex), incitándonos a apostar y jugar a todas las horas del día y de la noche, fueron protagonizados por personas de éxito, arquetipos para millones de jóvenes. ¿Autorregulación, moderación, juego responsable? Sí, por supuesto. Pero el bombardeo publicitario ha alcanzado tal calibre que algunos empresarios del sector y sus *lobbies* (con piel de cordero) han saltado de pronto a la palestra, pidiendo regulación.

Así, el presidente de Luckia, José González Fuentes, dice: «Lo primero para cambiar la percepción social del juego es reducir la publicidad» (discurso al recibir un premio, 12 de julio de 2019); Alejandro Landaluce, director general del Consejo Empresarial del Juego (Cejuego), afirma: «La publicidad del juego *online* en televisión es abusiva, excesiva, y hay que regular los mensajes y las franjas horarias»[1]; Juan Santamaría, socio del despacho Gómez-Acebo & Pombo y redactor del decreto de 1977 de legalización del juego: «Hay que regular bien la publicidad, que es lo que está generando una mala imagen del sector, aunque no tiene sentido prohibirla» (coloquio organizado por la patronal gallega del sector en octubre de 2018).

Antes de mostrar los motivos de la repentina demanda de esos y otros exponentes del sector, vale subrayar que la inversión publicitaria se concentra en 18 de las 82 empresas con licencias para actuar en el mercado estatal, y se cifra en torno a 300 millones de euros anuales. Los últimos datos de la Dirección General de la Ordenación del Juego (Ministerio de Hacienda) cifran la mercadotecnia (publicidad, patrocinios y promoción) de las casas de apuestas en 92,25 millones de euros en el primer trimestre de 2019.

El análisis cualitativo de los anuncios de televisión realizado por el investigador de la Universidad Complutense Luis Mañas-Viniegra en 2018[2] es revelador: el 90 por 100 no incluye los logotipos llamando a la moderación, como «juega con responsabilidad», «jugar bien» y otros; el 78,33 por 100 tampoco incluye el de «autoexclusión»; el 11,67 por 100 prescinde del logo «+18» y el 25 por 100 lo incluye en un texto con letra pequeña que pasa inadvertido; el 13 por 100 de los anuncios de apuestas deportivas y el 22 por 100 de los de juegos de azar *online* se emiten dentro del horario prohibido de protección de menores, entre las seis de la mañana y las diez de la noche.

El estudio se basa en el análisis cuantitativo realizado por el Consejo Audiovisual de Andalucía (2017) durante un mes (del 10 de noviembre al 10 de diciembre), elige al azar 60 anuncios y pone la lupa en el grado de cumplimiento de los ocho grandes principios del Código de Conducta sobre Comunicaciones Comerciales de las Actividades del Juego (Autocontrol, 2012). A partir de ahí revela los incumplimientos más significativos de los anunciantes que han adoptado el código voluntariamente. Estos van desde

la poco frecuente ocultación del nombre real del operador (casi todos los anunciantes lo identifican en el texto sobreimpresionado de su web) hasta la abusiva incitación al juego mediante la oferta de bonos para empezar a apostar e inscribirse en las timbas virtuales. La publicidad abusa del ardid de relacionar el éxito deportivo y la fama con los juegos de azar. Incluso utiliza paneles trucados con fotos de cientos de ganadores. Mañas-Viniegra aporta otros detalles:

> No existen incumplimientos notables en cuanto a alentar comportamientos relacionados con el juego irresponsable (5,00 por 100), presentar el juego como una solución a los problemas financieros (1,67 por 100), para recuperar las pérdidas del propio juego (1,67 por 100) o dar a entender que las pérdidas excesivas en el juego no tienen consecuencias (1,67 por 100), a pesar de que los ejemplos son llamativos.
>
> Así, una prescriptora afirma que «puedes recuperar el 50 por 100 de lo que pierdas en Codere», dando a entender que, independientemente de lo que se pierda, «no es para tanto». En el caso de Canal Bingo, en una analogía de muy mal gusto entre las pérdidas de orina de una mujer de avanzada edad y las del juego, la protagonista afirma que «cada vez que gano me entran ganas de ir al baño y a veces no llego, pero, desde que juego en casa con Canal Bingo, ya no me preocupo de las pequeñas pérdidas, sino de las grandes ganancias». Existe una clara relación entre las pequeñas pérdidas y seguir jugando para revertirlas y tener grandes ganancias.
>
> Tampoco son afortunadas afirmaciones como: «PokerStars reparte más de un millón de euros en torneos de póker cada semana», «gana hasta 500.000 euros en unos minutos» o «juega para ganar un millón de euros», puesto que parece que es un único jugador quien ha obtenido tal premio y que resulta sencillo ganarlo.
>
> Aunque son mínimos los casos en los que se sugiere que jugar mucho o la habilidad y experiencia del jugador (3,33 por 100) aumentan la probabilidad de ganar, encontramos cómo Codere sugiere que la habilidad o experiencia del jugador minimizan el azar. Al afirmar como eje central del anuncio que «si lo sabes y no apuestas, duele», con un claro gesto de tristeza con ojos llorosos tras recordar que había pronosticado la apuesta correcta, sugiere que la intuición conduce al éxito en la apuesta y eso llevaría a apostar siempre que uno cree que va a acertar, lo cual se acerca a conductas de riesgo relacionadas con el juego.
>
> PokerStars presenta la habilidad de Ronaldo con las fichas como un símil de la habilidad que tiene en su profesión y de la habilidad que está siempre presente en el jugador de póker. Dado que es sutil, no explícita e indirecta la relación, no puede considerarse un incumplimiento, a pesar de que la confusión que crea parece deliberada. […] Más controvertido es, a pesar de que utiliza un claro tono de humor y satírico, el caso de PokerStars cuando parte de situaciones jocosas del pasado del protagonista, con aspecto crédulo, para afirmar: «Usa ese don, porque si puedes engañarte a ti mismo, puedes engañar a cualquiera».
>
> En el caso de 888, la habilidad del jugador de póker se alude indirectamente a través de la habilidad para barajar o repartir las cartas, siempre trasladando el mensaje de que eres un jugador preparado y que nada puede salir mal. […] Otro incumplimiento poco significativo es el

1,67 por 100 de anuncios que muestra relaciones sociales o familiares como secundarias al juego. El hecho de que en algunos anuncios aparezca una persona sola jugando *online* no implica necesariamente que las relaciones sociales pasen a un segundo plano, puesto que recoge momentos habituales en los que una persona está aburrida y coge el móvil para entretenerse mientras hay anuncios en la televisión o el microondas calienta la comida, en el caso de Tómbola.

Es muy positivo que no se muestre explícitamente ningún contenido seductor con finalidad sexual, pero resulta sorprendente la discriminación manifiesta por género (6,67 por 100) o la aparición de 64 jugadoras sobre los 194 jugadores varones que aparecen en los anuncios (32,82 por 100). […] Codere, por su parte, realiza una parodia de una telenovela en la que se reproducen estereotipos de género en cuanto al papel de la mujer en el hogar que, aun en clave de humor, no deberían aparecer bajo ningún concepto. También es totalmente innecesario un primer plano de la esposa con un vestido completamente ceñido, el lenguaje con el que la interpela el marido, la aparición de su amante o la madre del protagonista besándose con el mayordomo. En otro anuncio de Codere y a pesar de que la prescriptora es una mujer, el mensaje es claramente sexista, en tanto que afirma haberse sometido a una operación para recuperar el 50 por 100 de su virginidad, haciendo una similitud con el 50 por 100 de lo que Codere te devuelve de las pérdidas.

Destaca, en último lugar, la agresiva política de bonos de bienvenida, descuentos o gratuidad ofrecidos para nuevos usuarios, presentes en el 68,33 por 100 de los anuncios, en los que, además, no aparece la sobreimpresión con las condiciones básicas de ese «regalo» de bienvenida en el 6,67 por 100 de los casos. En otros casos, aparecen textos como «juega ahora gratis» sin sobreimpresión o con contradicciones entre estos y lo locutado por la voz en *off*. También resulta confuso cuando se indica en pantalla «juega gratis para ganar 1.000.000 €», aun habiendo un asterisco de gran tamaño –curiosamente con una forma similar a una ficha de apuestas– que lleva a la leyenda «*6 € gratis sólo para nuevos jugadores…», dado que cabe la duda de si esa cantidad es la que puede ganar un único jugador con una única jugada.

La Ley de Publicidad de 1998 atribuye riesgos para la salud y la seguridad del patrimonio a los juegos de suerte, envite o azar, y la Ley del Juego de 2011 dispone que sólo podrán promocionar su actividad los operadores habilitados por la autoridad competente y prohíbe el acceso a los menores de edad, al tiempo que obliga a las empresas a realizar acciones de responsabilidad social que permitan difundir «actitudes de juego moderado, no compulsivo y responsable». Sin embargo, el comportamiento de las multinacionales del sector fluctúa entre lo abusivo y lo engañoso. A las voces de los exponentes del sector ha de sumarse la de la patronal de los salones de los barrios, cuyo secretario general técnico, Juan Lacarra, no duda en atribuir al bombardeo publicitario la percepción social negativa de

esos establecimientos. «¡Que la prohíban de una vez, pero toda!», exclama durante una conversación sin grabadora para este libro.

Antes de la aprobación de la Ley General del Juego, en 2011, los grandes operadores de las apuestas y timbas *online* campaban en la absoluta «alegalidad», lo que no impedía a determinados dirigentes políticos apoyar su actividad. Imagen muy llamativa fue la de Esperanza Aguirre Gil de Biedma enfundada en la camiseta del Real Madrid con la inscripción Bwin en el pecho. ¿Ignoraba la sagaz presidenta de la Comunidad de Madrid la carga publicitaria en beneficio de una casa de apuestas que no pagaba (ni paga) impuestos en España por estar domiciliada en el paraíso fiscal de la Isla de Man, en el canal de la Mancha?

Ya hemos visto cómo el representante en España de la autotitulada «mayor casa de apuestas del mundo» (Betfair), Sacha Michaud, advertía a los parlamentarios de que sin publicidad y patrocinios no podrían funcionar. Era el año 2011 y los señores del juego planteaban sus exigencias en medio de una crisis financiera y económica que arrojaba al desempleo a más de dos mil trabajadores cada día y aconsejaba a los legisladores evitar obstáculos y trabas a cualquier actividad económica, aunque fuera tan peligrosa como la que trataban de regular, así que se mostraron permeables a las palabras del tal Michaud y dejaron sin regular la publicidad del juego *online*. Por cierto, el citado personaje, un lince ultraliberal, creó poco después una exitosa plataforma de repartidores urbanos (los llamados *riders*) sin contratos ni derechos sociales, ni siquiera seguro de accidentes, aprovechándose de la angustiosa situación de millones de jóvenes en paro. Tras la salida del PP del Gobierno, la Inspección de Trabajo comenzó a actuar contra ese y otros empleadores de «falsos autónomos».

La falta de regulación publicitaria animó a muchos magnates del juego presencial, propietarios de casinos, tragaperras, bingos y salones con licencias autonómicas, a dar el salto a las plataformas *online* y competir con los operadores internacionales que desde Malta, Gibraltar, Luxemburgo y otros territorios fiscales favorables dominaban el mercado español. La primera concesión de licencias para operar *online* se produjo el 17 de junio de 2012 y benefició a 55 sociedades: todas las que ya operaban en el mercado de las apuestas deportivas y las que además ofrecían casinos y bingos virtuales con sus variadas modalidades de azar.

La efervescencia desde entonces ha sido creciente. La inversión publicitaria de los operadores *online* ha aumentado a un ritmo del 20 por 100 cada año a partir de los 100 millones en anuncios y patrocinios en 2011. El número de jugadores inscritos en sus plataformas virtuales ha superado el millón y medio en el primer trimestre de 2019. El movimiento de dinero ha duplicado la suma de las loterías públicas protegidas (la SELAE y la ONCE) y del juego presencial, incluidas las tragaperras tradicionales. Y la publicidad de las grandes operadoras ha tenido el consiguiente «efecto llamada» a los salones de barrio con timbas electrónicas y apuestas deportivas para todos los gustos. Sus escaparates reproducen, con las mayores dimensiones posibles, los reclamos de las marcas de apuestas más conocidas.

En este contexto de beneficios globales crecientes surgen algunas iniciativas parlamentarias desde las formaciones de izquierda pidiendo la prohibición de los anuncios del juego. Algunas televisiones autonómicas siguen el ejemplo de la andaluza y anuncian en 2019 la decisión de sus consejos de no emitir anuncios. Son los casos de la ETB vasca y Telemadrid. Cambian los tiempos, desaparecen los mandatarios oxidados, una nueva generación accede al poder con la bandera de la limpieza y la enseña de la honradez. Por primera vez una formación política (Unidas Podemos) incluye en su programa electoral la prohibición de la publicidad de los operadores privados del juego y las apuestas *online.* Y los magnates del juego, beneficiarios del dividendo de esa actividad en la que siempre gana la casa, barruntan el final de los días de vino y rosas, de las décadas de los Gobiernos de manga ancha y corrupción sistémica, y saltan en tropel reclamando una regulación. Después de todo, regular es controlar, y más vale una buena regulación que una mala prohibición, afirman al tiempo que promueven nuevos *lobbies* para defender sus posiciones.

Así, cuando el defensor del pueblo, Francisco Fernández Marugán, formuló al Gobierno ya presidido por el socialista Pedro Sánchez la recomendación de prohibir la publicidad relacionada con las apuestas y el juego en los medios de comunicación, salvo la promovida por el Estado y la ONCE, fue tachado de ignorante e injusto por el portavoz de los intereses de Betfair, Botemanía, Bwin, Bet365 y William Hill, Heliodoro Giner López, quien durante 15 años ocupó el cargo de secretario general de la Asociación de Casinos de España.

A juicio del defensor, la publicidad del juego y las apuestas no debe considerarse amparada en la libertad de empresa, como no lo están el tabaco y otras sustancias adictivas. «Estamos ante un asunto de salud pública que requiere un marco regulado con normas jurídicas imperativas, ya que el modelo de autorregulación se ha demostrado ineficaz en esta actividad económica», afirmaba en mayo de 2019. De ahí su recomendación al Ejecutivo de que estudie, en colaboración con las comunidades autónomas, la prohibición total de esa publicidad. De no optarse por la prohibición completa, pedía que se aumentasen las franjas horarias en las que los anuncios del juego quedan prohibidos, de modo que alcancen los horarios infantiles, y que no pueda utilizarse como reclamo publicitario la imagen de personas con notoriedad pública.

Las recomendaciones del defensor fueron dirigidas al Ministerio de Hacienda y al de Sanidad, Consumo y Bienestar Social tras una «actuación de oficio» abierta ante la proliferación y la publicidad intensa de anuncios de juego y de casas de apuestas. En opinión del defensor, el fenómeno de la difusión sin control del juego, y muy en especial si los jugadores son menores de edad, tiene unas características similares a las del consumo del tabaco o de drogas. En esta línea, ha recibido quejas de ciudadanos por la publicidad constante y continua en la televisión de anuncios de casas de apuestas y juegos *online*.

Tras estudiar la información aportada por ambos departamentos ministeriales, el defensor considera que deben reforzarse las políticas de protección de las personas más vulnerables a la adicción. Y no sólo eso, aboga por revisar los tipos de infracción y endurecer las sanciones, así como acometer una revisión de las licencias en vigor, incluidas las de apertura y actividad de locales de salas de juego. Para la institución que dirige, en esta materia las infracciones deberían ser tipificadas como graves o muy graves y las sanciones tendrían que incluir la retirada de la licencia.

Claro que para el representante de las cinco operadoras antes mencionadas y creador de la web JuegoESresponsable, Giner López,

> las declaraciones del defensor del pueblo se podrían calificar como mínimo de injustas, posiblemente ilegales, y además denotan un desconocimiento importante del sector. Creemos que es injusto porque realmente no está valorando adecuadamente la situación. Viene a decirnos que el juego privado crea ludopatía y el juego público no. Puede ser ilegal porque el Tribunal de

> Justicia de la Unión Europea ha dicho que los monopolios no pueden restringir la publicidad de los operadores privados –de hacerlo sería considerado una ayuda de Estado.[3]

Según este experto *lobista:*

> las manifestaciones del Defensor no tienen una base fáctica real. Y que conste que nosotros estamos preocupados por los problemas de salud que puedan tener algunas personas, pero eso no significa de ninguna manera que la ludopatía está en auge. En España se hace un estudio bianual sobre prevalencia en el juego y hemos comprobado que no hay cambios entre 2015 y 2017, por lo tanto, los datos eliminan la mayor de las afirmaciones (sobre la adicción), que sinceramente creo que debería conocer mejor la actividad antes de hacer declaraciones tan perjudiciales[4].

Los argumentos de *lobbies*, patronales y prósperos despachos al servicio de los magnates del juego se repiten *ad nauseam:* en España el juego no es problema, tenemos una reputación y apostamos por el juego responsable, somos muy celosos en el cumplimiento de la ley respecto a los menores, si se prohíbe la publicidad de los operadores privados se atenta contra la libertad de mercado, si vetan los anuncios del sector privado ha de prohibirse también la publicidad del sector público. Téngase en cuenta que la ONCE invierte más de 50 millones de euros al año en publicitar sus productos y la SELAE gastó 71 millones en 2017 en publicidad, patrocinio y otras formas de mercadotecnia.

La falacia consiste en comparar los 11.000 despachos de la SELAE y los 32.000 puntos de venta de la ONCE con la presencia, muy inferior, de establecimientos privados, cuando la realidad indica que las nuevas tecnologías convierten a cada ciudadano en una terminal. Si se agrega el parque de 180.000 máquinas tragaperras en establecimientos de hostelería, según datos de la patronal, el ardid no entra por la ranura de la cabal comprensión humana.

Algunos exponentes del sector, como el director del Consejo Empresarial del Juego, el señor Landaluce, invocan a una categoría superior: «El juego es uno solo; un rasca de la ONCE no se diferencia en nada de una máquina de casino, es lo mismo: una aleatoriedad total sobre tres o cuatro cifras. Y una apuesta es lo mismo que una quiniela, aunque esta sea más simple». Su premisa conduce a la conclusión de que la justicia pasa por la igualdad de trato sobre la regulación o prohibición publicitaria de todas las modalidades de juego, con independencia de si el operador es público o privado. Sólo

que la afirmación, por solemne o acertada que parezca, es falsa en la medida en que desprecia la adicción y no tiene en cuenta el medio de juego, pues equipara de un modo subliminal al vendedor de la ONCE o el estanco donde compramos un cupón con un cibercasino con resultados inmediatos, que son los que crean adicción, y el despacho donde sellamos la quiniela con una plataforma *online* de apuestas.

Aunque el Gobierno y los legisladores adoptaran la decisión de prohibir los anuncios de televisión, como recomienda el defensor del pueblo y han propuesto varios grupos parlamentarios, la publicidad de las agresivas multinacionales seguirá presente en las pantallas, pues las retransmisiones deportivas proyectan los anuncios estáticos de los atuendos y los espacios donde se llevan a cabo las competiciones. Tan sólo un equipo de fútbol de Primera División, la Real Sociedad de San Sebastián, ha rechazado el patrocinio de los operadores de ciberapuestas y salones de juego, y muy contados deportistas se han pronunciado contra el fenómeno. Dani Giménez, portero y capitán del Deportivo de A Coruña, advertía en mayo de 2019: «A nadie le gusta que las casas de apuestas estén en los barrios obreros y que se aprovechen de los que tienen menos recursos, pero al final patrocinan equipos, patrocinan competiciones y esperemos que no sea demasiado tarde cuando nos demos cuenta de que no debería ser así».

Algunas casas van a por el mayor número posible de equipos de Primera División. Es el caso de Bet365, que en 2019 patrocinó a diez clubes, la mitad de los que compitieron en LaLiga Santander (Bilbao, Betis, Getafe, Espanyol, Villarreal, Valladolid, Celta, Rayo Vallecano y Huesca). Otras van a por las camisetas de los jugadores, caso de Betway como patrocinador principal del Levante, el Alavés y el Leganés. El Girona llevó el anuncio de Marathonbet durante la temporada 2018-2019 en Primera División. Otras casas de apuestas pujan por los grandes equipos. Son los casos de Betfair por el Barça, Codere por el Real Madrid y Bwin por el Atlético de Madrid, el Valencia y el Sevilla. Por unas cantidades que fluctúan entre medio millón y ocho millones de euros, los patrocinadores se garantizan la proyección de sus marcas entre los aficionados, telespectadores y usuarios de otros medios de comunicación. En ocasiones cambian de club, debido a la aparición de mejores postores. Así, después de un trienio en el Barça, la británica Betfair ha sido desplazada por la poco conocida 1xBet, una marca tras la que algunos especialistas del sector afirman que hay capital ruso y

que aportará a las arcas del club ocho millones de euros por temporada. En 2018, Codere, que cuenta con numerosos salones y terminales de apuestas en toda España, desplazó a su competidora Bwin como patrocinadora del Real Madrid.

Por cierto, el equipo merengue fue el primero en aceptar el rótulo de una casa de apuestas y juegos de azar en sus camisetas cuando esa actividad carecía de regulación estatal. Era el año 2007 y la prohibición de la publicidad del juego en algunos países obligó a los jugadores a prescindir del logotipo de Bwin en sus camisetas en los partidos de la Liga de Campeones en Francia y Suiza, entre otros países. Los magnates del juego aportaban entonces dos millones de euros anuales al club, una cantidad que ha ido subiendo hasta los seis millones de Codere en la última temporada.

La mercadotecnia –término acuñado por el gran publicista republicano español exiliado en México Eulalio Ferrer– carece de límites, da incontables vueltas al mundo antes de que los legisladores se hayan atado los cordones de los zapatos y siempre encuentra resquicios legales y alegales para colarse y vender su producto, aunque sea tan ilusorio, adictivo y peligroso como el que nos ocupa. La mercadotecnia no descansa. «En este mundo tan competitivo –decía Ferrer– el que bosteza está muerto.» Lo saben bien los impulsores gallegos de Luckia, con cientos de casas de apuestas en toda España, que en la temporada liguera 2019-2020 han conseguido el patrocinio del Celta de Vigo y el Deportivo de A Coruña.

[1] *eldiario.es*, 4 de marzo de 2019.

[2] L. Mañas-Viniegra, «La autorregulación de las marcas de juegos de azar *online* a través de su publicidad en televisión, 2018», *Methaodos. Revista de ciencias sociales* 6, 1, pp. 16-37 [http://dx.doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.210].

[3] *Infoplay*, 28 de mayo de 2019.

[4] *Ibid*.

IX

EL JUEGO ES UN AMANTE INTERMITENTE (2)

CUALQUIER EXCUSA ES BUENA PARA VOLVER A VERTE

> Hay un momento en el que mi cabeza adicta –porque no soy yo, es mi cabeza adicta– ve el número de una tarjeta de crédito, por ejemplo, de mis padres o de un familiar, que está ahí disponible: yo puedo usarlo. O ve un dinero que yo puedo coger. O piensa, por ejemplo: «Voy a echar gasolina». Y voy yo solo, llevo 50 euros. Y me digo: «¿Por qué no echo 40, en vez de 50, y me quedo con diez?». Cuando mi cabeza empieza a planificar, me sube la ansiedad. Mi cabeza ve la posibilidad de volver a jugar. Me sube muchísimo la ansiedad. Hasta tal punto que mi cabeza planifica cada vez más. De pronto ya hay un plan organizado. Si mi madre me dice en el último momento «voy contigo a echar la gasolina», me esfuerzo por evitarlo como sea. «No, no, déjalo, que voy yo solo.» Ya está todo organizado, decidido. Sé cómo lo voy a hacer. Lo mismo que un reguero de pólvora. Coges el dinero, te guardas diez euros, dices que vas a estar por ahí haciendo no sé qué. Todo pinta muy bonito. Esta vez, y después lo dejo. En mi cabeza todo me parece estupendo. Esta vez, y ya nunca más.

Así explica la llamada del juego en un paciente ludópata la terapeuta Carmen García.

El cerebro del ludópata es un cazador. Mantiene una parte siempre alerta, mientras el resto se dedica a comer o a trabajar o a visitar a su abuela. Un ojo siempre al acecho, en busca de señales del juego, de oportunidades para apostar. Igual que un enamorado que ve fragmentos de su amante en cualquier lugar –unas piernas como las de ella, otra mujer que usa el mismo perfume, una voz parecida a la suya a lo lejos en una sala de espera–, el jugador compulsivo no deja de encontrar el rastro del juego en cualquier circunstancia y en todos los rincones. La visión de los números brillantes y en relieve de una tarjeta bancaria, cerezas en una frutería, la buena suerte en cualquiera de sus formas: un regalo, un resultado médico favorable. Hasta que alguna de esas señales parece la definitiva. Traza el plan. Toma la decisión. Jugar se vuelve inexorable. No existe otra cosa. Todo lo demás –las personas, las ocupaciones, las necesidades corporales– se convierten en simples obstáculos entre el jugador y el salón de apuestas. Hay que alimentar al gusano del juego, a esa tenia.

Algunos síntomas del síndrome de abstinencia: sudor, náuseas, cefaleas, temblores, ideas obsesivas, humor cambiante, estado de ánimo depresivo,

dificultad para concentrarse, pesadillas, insomnio.

Algunas patologías ligadas a la adicción al juego: anemia, inapetencia, desnutrición, infartos y accidentes vasculares, conductas autodestructivas –autolesiones, suicidio–.

El cuento del siete.

Un hombre entra a trabajar a las siete. Cuando está tomando el café del mediodía se da cuenta de que hay siete personas junto a la máquina de las bebidas. Termina un informe: antes de entregarlo advierte que tiene siete páginas. Hay mucho que hacer ese día en la oficina, y su jefe le pide que se queda hasta las siete.

Sale del trabajo. Corre al hipódromo.

Se sienta en uno de los pocos lugares libres que quedan en la grada. Por casualidad, su asiento es el siete. Va a empezar la carrera número siete. Se dirige a las casetas de apuestas. No tiene ninguna duda, no necesita averiguar nada sobre el jinete o el jamelgo. Apuesta todo su dinero por el caballo siete.

Comienza la carrera. El comentarista narra emocionado el vaivén de posiciones de los cuadrúpedos en la pista. La gente se pone de pie, se inclina sobre la barandilla para ver mejor. Algunos llevan prismáticos. Un instante de tensión, de frenesí. Y la carrera termina.

Su caballo, el número siete, ha quedado séptimo.

EL SEXO

Freud fue uno de los primeros que consideró la ludopatía como una adicción. En el ensayo *Dostoievski y el parricidio* hace un análisis de la personalidad del protagonista de *El jugador*. Concluye que los ludópatas sufren una desviación masturbatoria. La masturbación es para Freud la adicción primera, de la que se derivan todas las otras.

Impotencia, problemas de erección, falta de interés sexual. Son motivos por los que algunos adictos al juego acuden a las consultas médicas. Aunque lo habitual es que nunca se les haya ocurrido que existe un vínculo entre los trastornos sexuales y el juego compulsivo.

Delante de una máquina tragaperras –o ante la ruleta o apostando por internet– el jugador experimenta una tensión ascendente. Un segundo antes de que se conozca el resultado de la jugada el nerviosismo alcanza el máximo. El clímax. Entonces la rueda se detiene: rojo o negro. Ese instante es el orgasmo del jugador. Un suceso durante el cual hay una sensación de parálisis, de suspensión del tiempo. El corazón se para, los oídos pitan. O dejan de percibir los sonidos. Es como si de pronto no hubiese aire. Como si todo se hubiera quedado vacío. Luego llega el alivio, el descanso. Da igual si se gana o se pierde: la incertidumbre ha terminado. El nerviosismo ha cesado con un tajo de cuchillo. La respiración recupera poco a poco el ritmo normal.

El juego sirve como sucedáneo del sexo. Roba la energía sexual, la consume. El jugador llega a casa chupado, inapetente.

Tarde o temprano en muchas parejas aparece el problema de la asimetría del deseo: uno de los dos tiene la libido más alta que el otro. Si no se habla del asunto ni se busca una solución, este desequilibrio puede conducir a la ruptura. O quizá uno de los dos encuentre un amante. O puede que empiece a jugar, que halle un remedio en el juego. Las casas de apuestas se presentan como un arreglo fácil y poco comprometedor: no es necesario satisfacer a las máquinas tragaperras. Ellas no juzgarán tus dotes amatorias. Ni te rechazarán ni pondrán en duda tu atractivo físico, tus dotes como seductor. Cuando la crisis sexual de la pareja se mezcla con sentimientos de fracaso con el sexo opuesto –considerarse falto de encanto o demasiado torpe, por ejemplo–, el jugador suele sentirse liberado mientras descarga en el juego y en las apuestas la frustración que le producen sus necesidades sexuales: la dificultad de satisfacerlas con la persona deseada y del modo en que le gustaría. Lo mismo ocurre con algunos solteros que perciben como una cuestión problemática tener que encontrar un amante de carne y hueso. Por timidez, por falta de autoestima, por lo que sea. Carecen de vida amorosa. Pero tienen el juego.

«Carmen, aunque sufre, alardea, sin intención, del *gusto* que recibe del bingo y no encuentra explicaciones, sólo sensaciones.» Carmen es una ludópata cuyo proceso terapéutico se narra en el libro *Ludopatía y relaciones familiares*[1].

> No hace falta ser un freudiano de principios del siglo XX para entender que el juego simboliza y a la vez tiene muchos puntos de contacto con los rasgos del juego sexual. […] El bingo se transforma en el hombre-placer, alocado, que demanda de la mujer encuentros fugaces, esporádicos, espontáneos y llenos de pasión. Ante este bingo-hombre, Carmen encuentra a un marido descalificador, aburrido de las pasiones y controlador.

El juego anestesia. Ayuda a *no* encarar el asunto, a dejar que el problema se enquiste. Lo normal es que la frecuencia y la intensidad de las relaciones sexuales se reduzcan mucho, se debiliten. Se trata de una solución provisional: permite que el conflicto siga extendiéndose invisiblemente. Los dos creen que esa suspensión del deseo y el afecto se arreglará sola. Es una cuestión de tiempo, piensan. Pero empiezan a tomar senderos divergentes. El jugador encuentra en el salón de juego la sensualidad que ha desaparecido de su matrimonio. Su cónyuge queda sustituido por la ruleta o la máquina tragaperras. Continúan así durante un tiempo. Una pareja en la que la intimidad ha muerto: cada uno se las arregla por su cuenta. Entre las personas adictas al juego atendidas en la ASEJER (Asociación Sevillana de Jugadores de Azar en Rehabilitación) en el año 1997 había más casados que solteros. No sólo eso: en esa muestra el índice de divorcios –entre el 6 por 100 y el 12 por 100– era menor que la media de la población de España: del 15 por 100. Otras adicciones rompen noviazgos, familias enteras. De una sacudida, con cuchillo de carnicero, con un tajo contra la tabla de madera. Pero el juego no: la ludopatía actúa por contagio. Quizá al principio parezca equilibrar las relaciones. Pero poco a poco va infectando a la familia al completo. No rompe parejas: las corroe, las va pudriendo. Las destruye hasta el tuétano.

ME QUIERE, NO ME QUIERE: LAS SUPERSTICIONES DEL JUGADOR

Supersticiones, pensamientos mágicos. Errores cognitivos. Son desvíos del cerebro, que toma una ruta improbable. No son la razón ni la intuición ni el miedo. (Aunque a veces se parecen al miedo, pese a que establecen relaciones arbitrarias con el objeto temido.) Empujan a actuar, a tomar decisiones. Decisiones ilógicas, irreflexivas. No son una cuestión de inteligencia: los sufren igual los genios que los idiotas.

Los jugadores rompen el sentido de la aleatoriedad: el que rige todo proceso cuyo resultado resulta imprevisible, el que está determinado por el azar. Pretenden controlar lo incontrolable. Creen que sucesos sin conexión –la ruleta y las tragaperras, las apuestas deportivas– están enlazados por algún significado oculto, generalizador. Señales, rachas, presentimientos, pronósticos adivinatorios.

Si estos errores cognitivos fueran una parte del cuerpo serían el apéndice. No sirve para nada. Pero a veces se infecta y se inflama y duele. Hay que extirparlo. O mata al enfermo.

«Me parecía que, al empezar a jugar por cuenta de Polina, echaba a perder mi suerte personal. ¿Es posible poner los pies en una sala de juego y no verse asaltado en seguida de superstición?», escribe Dostoievski en *El jugador*.

Ponerse siempre la misma camisa, sentarse en cierto lado de la ruleta, jugar los martes o los jueves o cualquier otro día específico. Gatos negros, espejos rotos, paraguas abiertos bajo un techo. Los decoradores de los salones de juego tienen el asunto en cuenta. Rojos y dorados, que se asocian con la buena suerte. Caer en la enfermedad del juego sería más difícil si no existieran estos apéndices inflamados. Mantienen viva la adicción. Son la *justificación*, son el modo como el jugador se explica el resultado. Son el abogado defensor del juego. En el juicio de la conciencia proveen de excusas y argumentos favorables para el comportamiento ludópata, que acaba saliendo en libertad sin cargos.

> Siempre me ponía una camiseta negra –dice un jugador rehabilitado–. La reservaba. No le podía decir a mi madre que tenía que lavármela, que la quería limpia para jugar. A veces me la ponía sucia, la sacaba del cesto de la ropa. Pero otras veces estaba en la lavadora o tendida. Y no podía ponérmela. Entonces todo lo que se me fuera ese día era por culpa de eso. Por no haber podido ponérmela, por no llevarla. No sé si me entiendes. Pero no era sólo la camiseta. Había muchas cosas. El tiempo que hiciese, si estaba nublado o no. Muchas cosas. Ahora no sé explicarlo. Pero si perdía era por algo: una cosa en la que no me había fijado. Algo de lo que me acordaba luego. Con *luego* me refiero a después de…, después de que hubiese acabado de jugar, de perder mucho dinero.

Algunas personas viven según cierta noción mágica o adivinatoria de la realidad. Se casan y aceptan un trabajo y se mudan de ciudad sin tener en cuenta consideraciones razonables, sin plantearse lo que resulta o no

conveniente para sus vidas. Guiados por señales, por intuiciones, por consejos de dioses o fuerzas cósmicas difíciles de entender para los demás.

Estos pensamientos mágicos acompañan siempre al juego. Como el humo al cigarrillo, como la jeringa a la heroína. El estrés y la ansiedad los alimentan. Crecen con la tensión nerviosa que trae consigo el juego, con las deudas y las mentiras y el síndrome de abstinencia. Ellos mismos resultan estresantes: la mente se pierde en una conjetura que no termina nunca, que es infinita como una paradoja, y que rehúye el propósito por el que parece existir: controlar, conocer el futuro, prever el éxito o el fracaso. Porque el ludópata juega de todos modos, sean las señales favorables o contrarias. (Parece no creérselas ni él, en ocasiones. Pero añaden nerviosismo y malestar a sus días.) El adicto encuentra en ellas una justificación posterior. Ganaste por la camiseta negra, perdiste porque tu butaca estaba ocupada. Están ahí para esconder la verdad. Que vas a perder de todos modos. Siempre. Y que no puedes hacer nada para evitarlo. O sí puedes: curarte, abandonar el juego.

Ilusión de control.

> Soy doctor en Física. Empecé en el juego un día en que acompañé a mi mujer a una cita médica (hace muchos años) y entré en un casino cercano. Como físico me llamó mucho la atención. Era un juego con muchísima física de por medio. Empecé a jugar a las ruletas electrónicas. Y descubrí que las ruletas de aquel casino tenían cierto error. Gané un buen dinero ese día. Y a partir de ese momento empecé a jugar semanalmente. Sabía cómo ganar. Así que el administrador me vio sacando dinero todas las semanas. (Lo cual va totalmente en contra de la estadística de la ruleta.)
>
> Un día empecé a perder. Perdí todos mis ahorros. Como estaba convencido de que sabía el truco de esas ruletas, comencé a pedir prestado dinero. Esperando volver a *estallarlas*. Nunca más sucedió. Debía grandes cantidades de dinero. La única manera con la que logré dejar de jugar fue vetándome de los casinos. He tardado siete años en recuperarme económicamente.

Así narra su *romance* con el juego otro ludópata rehabilitado.

Creía que controlaba la máquina de la ruleta. Que había vencido a la estadística. Un doctor en Física, un hombre inteligente. La idea de engañar al aparato o a toda una empresa operadora de juego es frecuente. La publicidad alimenta esas ilusiones: eres listo, eres especial, eres un ganador. Así como la fantasía de suponerse más astuto que los otros. A ellos puede que los atrapen en ese agujero de las pérdidas. Ellos se engancharán y se

arruinarán y acabarán convirtiéndose en unos mentirosos que van por ahí mendigando dinero. Pero tú no: tú eres listo. Tú vas a ganar. Y te retirarás cuando te dé la gana. En este error cognitivo los aciertos se consideran un fruto del propio talento mientras que las derrotas parecen deberse a circunstancias externas: estar poco concentrado, o tener un mal día, o haber sufrido una conjura del destino. O que los dueños del salón de juego adviertan tu genialidad y tomen medidas antes de que los desplumes. «Por cierto», añade el doctor en Física, «si te estás preguntando por qué no volví a ganar: cambiaron las ruletas.»

En el juego no hay nadie tan tonto como el que se cree listo, podría decirse.

Esa sensación de superioridad –sobre los oponentes, sobre la máquina– conduce a asumir riesgos mayores. Se formula una hipótesis. Cuando se cumple, el mérito es del jugador. Si no se cumple, ha ocurrido algo extraño: los dueños se han dado cuenta y han cambiado las ruletas. O se produce una personificación de la máquina. «No es posible», piensa el jugador. «Me está *jodiendo*. Es esta *puta* máquina, que está contra mí.» Insultan a gritos a las tragaperras, las golpean.

> «Se ponen violentos si palman en la ruleta» [afirma un empleado de salón de apuestas entrevistado para el diario *El Confidencial*]. «Te gritan que la máquina está trucada y se ponen a darle golpes, y te encuentras tú ahí solo aguantando el chaparrón. […] Y luego están las recomendaciones. La primera, que al cliente no se le puede molestar. Da igual si se pone violento o se cabrea dando un golpe a las máquinas, si es buen cliente se le invita a una cerveza y ya está»[2].

Tres errores cognitivos frecuentes entre los jugadores. Distorsionan la relación entre causa y efecto. Creen que controlan el azar, que han encontrado el truco. Exageran los propios méritos a la vez que menosprecian los de otros.

En las apuestas deportivas, por ejemplo. Los apostadores que piensan que saben mucho de fútbol son tantos que no cabrían en los estadios. Para algunos las apuestas han sustituido el anhelo de ser futbolista profesional, de jugar en el Real Madrid o el Barcelona, que tuvieron de niños y que el *realismo* de la vida adulta fue apagando. Saben *mucho* de fútbol. A menudo están en desacuerdo con las decisiones de los entrenadores. Y el tiempo suele probar que tenían razón: esos futbolistas jóvenes en los que ellos

vieron un chispazo de talento llegan lejos, y las tácticas que ellos consideraban erradas son corregidas por los *técnicos*. Con las apuestas vuelven a sentirse en ese territorio infantil. Implicados en la competición, dentro del clima deportivo, jugándose *cosas* ellos también. Los partidos resultan más intensos. Son otra vez una cuestión trascendental, igual que cuando eran niños. Sus padres sintiéndose orgullosos en la grada, el *míster* observándolos, midiéndolos. No hay mucha diferencia entre ellos y quienes corren y patean el balón en el campo. Para todos hay dinero en juego. Para todos es un examen, una evaluación de las propias habilidades. Excitados por haber recuperado ese sueño infantil –con la sensación de estar satisfaciéndolo, aunque sea de un modo poco convincente, adulterado– y seguros de su erudición futbolística, de que saben *mucho más* que la mayoría, se lanzan a hacer apuestas más altas de lo que la razón les hubiera aconsejado. Corren riesgos excesivos. Pierden. Y creen que sus pronósticos no se han cumplido por algún motivo anómalo. No es lo habitual, se dicen. Y siguen jugando. Llevan perdidos miles de euros. Pero los recuperarán, suponen, porque ellos saben mucho de fútbol. Y cuanto más saben, más apuestan. Más pierden.

En el juego, podría decirse, nadie sabe menos que el que cree saber mucho.

Las supersticiones, los errores cognitivos. Son el motivo por el que la realidad –dinero perdido, relaciones destrozadas, un futuro desbaratado– no parece *aún* la prueba de que el juego es perjudicial. *No todavía. Espera. Verás cuando gane*. Lo mismo que un amante que ya no es guapo ni tiene encanto (y que nos maltrata y nos humilla y nos hace sentir miserables), pero al que nos obstinamos en considerar una belleza, una criatura maravillosa. Llegará el momento en que veamos cómo es realmente: cuando el daño resulte demasiado grande.

ALGUIEN QUE NO TE CONVIENE

El juego es ese amante caprichoso, intermitente, que te tiene todo el día con los nervios tensos. Te rechaza, te acepta. Planeáis pasar unos días juntos en el mar. Reservas el hotel, compras los billetes de avión. Te pasas la semana entera buscando restaurantes, localizando las mejores playas y los

acantilados más estruendosos, visualizando paseos y caricias y platos de mejillones al vino blanco. Pero el día antes de la fecha que habéis fijado te llama por teléfono. No puede. Tampoco puede explicarte por qué. Adiós.

No es la primera vez. Te prometes que no volverás a quedar con él. Es dañino, ahora te das cuenta. Durante un par de semanas lo logras. Hasta que una noche te telefonea y te dice que está solo en su casa y que le encantaría verte. En su voz adivinas los placeres que te esperan si contestas que sí. Te explica por qué no pudo viajar contigo. Y lo entiendes. Incluso te conmueves un poco. *Claro, era por eso.* Pasas una noche maravillosa y decides dormir a su lado, y entrelaza sus tobillos con los tuyos y te dice algunas cosas que sólo podría decirte alguien que te conoce, que valora tus talentos. Pero por la mañana parece otro: no podrá citarse contigo esa semana y quizá tampoco en todo el mes porque tiene mucho lío, mucho trabajo. Cuando le llamas no contesta. O lo hace con una voz fría, muerta, con un aburrimiento invencible. ¿Lo volverás a ver? ¿Es posible que después de esa noche…? Te das cuenta de que debes preparar algo grande –otro viaje, un regalo– y entonces volverá a ti enamorado. Como lo ha hecho tantas veces antes.

> El juego de azar es claramente un caso de lo que se llama *programa de reforzamiento intermitente:* no todas las conductas son reforzadas y no siempre. Las máquinas se diseñan para premiar cada determinado número de jugadas, independientemente del tipo de acción efectuada, porque se sabe que el reforzamiento intermitente es el mecanismo más potente para mantener una conducta establecida[3].

Pero sabes algo seguro: necesitas verlo. Puede que en ocasiones no lo pases bien con él y que termines la cita con una sensación de abatimiento, de desesperanza. Pero es innegable: verlo te produce alivio. Un alivio profundo. Incluso cuando se muestra despectivo, frío. O cuando parece que tú eres una persona secundaria para él. Incluso entonces. Su presencia te proporciona algo que necesitas. Igual que el juego, como la ruleta, las tragaperras. Ganes o pierdas, ahí está esa sensación. Fuerte, intensa. Ese nerviosismo *in crescendo* que cae de golpe. No se trata sólo de ganar, del dinero. Es también cómo te sientes. Es principalmente eso. Que necesitas tu dosis de él, de tu amante. En lo bueno y en lo malo, en la salud y en la enfermedad.

Quizá es porque tu cerebro no se detiene nunca cuando estás sin él. Piensas en lo que le dijiste y en lo que él te dijo. Tratas de interpretar gestos, tonos de voz. Buscas algo consistente –una prueba de amor indudable– en el vaivén de los ratos que pasas en su compañía. Algo a lo que atenerte. Media hora a su lado te da información para obsesionarte durante una semana: frases que interpretar, gestos en los que bucear. Lo mismo que en la casa de apuestas. Jugadas que hiciste, jugadas que deberías haber hecho. Señales que te pasaron inadvertidas, de las que sólo te diste cuenta más tarde. La obsesión –el pensamiento especulativo, giratorio– sólo se cura de una manera. Planificando otra cita, otra visita al salón de apuestas.

SIN TI NO ME QUEDA NADA

«La práctica sin límite del juego lleva a una situación en la que el yo parece confundirse con el rol de jugador»[4]. El rol de jugador se vuelve «hipertrófico». Ha destruido todos los otros roles de la persona: el de padre o hijo, el de marido o novio, el de estudiante o trabajador. El juego ha entrado en la identidad. Se ha adueñado del tiempo y de los pensamientos. Sólo hay ya una cosa que defina al jugador: el juego.

Durante sus años como jugador se le han presentado muchas veces disyuntivas así: jugar o cuidar a sus hijos, jugar o estudiar una carrera, jugar o recuperar la intimidad con su esposa. Durante años ha ganado siempre la opción de jugar. Pero de pronto –en medio de la ruina y la soledad y la desconfianza de quienes antes eran sus seres queridos– aparece una disyuntiva nueva. Fría, dura, real. Como un diagnóstico de cáncer. Dejar de jugar o morir. Su salud se ha deteriorado, está deprimido. El estrés y la culpa lo consumen. Se siente solo. Un accidente vascular, un accidente de cualquier tipo. Quitarse la vida durante una crisis: una de esas crisis que son como resacas terminales y que vienen después de las noches intensas en la casa de apuestas.

El jugador piensa por primera vez *en serio* en abandonar el juego.

¿Quién soy ahora?, se pregunta. ¿Qué soy si no soy un jugador? La única respuesta que recibe es el vacío. La angustia. Es como una extinción en vida, como asistir a la propia desaparición. En este momento (y aún

hostigados por el arrepentimiento y la ruina, aún torturados por el daño que han hecho, por las mentiras que han contado, por la vergüenza de presentarse ante quienes asistieron a su degradación) algunos sólo ven una alternativa: suicidarse. Otros se recuperan un poco. Abandonan el juego unos meses, como quien se marcha a otro país. Pero en cuanto creen que el peligro se ha alejado vuelven a su tierra, a su lengua materna, al juego. Hasta que la disyuntiva se presenta otra vez: dejar de jugar o morir.

Otros lo consiguen. Redescubren aspectos de su persona que fueron enterrados por el juego. Padres, estudiantes, deportistas. Músicos, carpinteros, maridos-amantes. Y crean un rol nuevo: el de jugador en rehabilitación, el de enfermo en tratamiento. Un rol que a menudo los salva del vacío. Y de la desesperación y del suicidio.

[1] M. Garrido, P. Jaén y A. Domínguez, *Ludopatía y relaciones familiares*, Barcelona, Paidós, 2004.

[2] D. Brunat, «Así es trabajar en un salón de apuestas: “Te vienen chavales con la mochila y cinco euros”», *El Confidencial*, 19 de junio de 2019.

[3] X. Carbonell, A. Talarn, M. Beranuy, U. Oberst y C. Graner, «Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol *online*», cit., p. 206.

[4] M. Garrido, P. Jaén, y A. Domínguez, *Ludopatía y relaciones familiares*, cit.

X

RENUENCIA REGULADORA Y MANGA ANCHA

Ustedes hagan la ley, que yo haré el reglamento.
Álvaro Figueroa y Torres, conde de Romanones

La regulación del juego en España es una materia poliédrica y con tantos ángulos como autonomías establecidas. A las autoridades democráticas de las 17 comunidades y las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla corresponde el control del juego presencial en sus respectivos territorios. Al Gobierno central competen las cibertimbas y apuestas *online*. La idea de un operador único suscita gran controversia, pues nadie renuncia a sus competencias. Mientras tanto, los empresarios del azar integran en la misma cancha las variedades de juego y se benefician de la dispersión normativa, inspectora y sancionadora. Con razón dijo el efímero emperador Cornelio Tácito que los países más corruptos suelen ser los que más leyes tienen.

Un ejemplo: nueve menores de un equipo deportivo femenino se reúnen en un salón de apuestas y juegos de azar de Burela (Lugo) que se inaugura con la franquicia de Luckia. Posan sonrientes junto a otras personas de más edad para la fotografía que publica *La Voz de Galicia* en su edición del 10 de enero de 2019. Tanto los tipos de Luckia como los propietarios del salón, el cual da empleo a dos conocidos deportistas locales, saben que la ley general y la autonómica recién aprobada prohíben la entrada y el juego a los menores de dieciocho años. Pero no pasa nada, un día es un día y, además, salimos en la prensa.

Vale preguntar a quién competen la inspección y la sanción en este caso. La Dirección General de la Ordenación del Juego (DGOJ) ha de actuar contra los responsables de la plataforma *online* mencionada y la Xunta de Galicia contra los titulares del local. Pero ni unos ni otros intervienen. Protección Civil (Ministerio del Interior) no tiene competencias, los inspectores de Hacienda no están para esto, la Guardia Civil bastante tarea tiene con garantizar la seguridad y el tráfico en las ocho parroquias dependientes del cuartelillo y la Policía local se desentiende. De hecho, el alcalde Alfredo Llano García evita aguar la fiesta y allana el camino a los nuevos «espacios lúdicos y recreativos».

Lo ocurrido en la próspera localidad lucense, que sobresale por su potencia pesquera y conservera –además de naval y maderera– y destaca por su multiculturalidad, pues cuenta entre sus 10.000 habitantes con una numerosa comunidad de caboverdianos asentados hace 40 años, así como con inmigrantes peruanos, indonesios y de otras nacionalidades, podría ser considerado una excepción que confirma la regla si no fuese porque situaciones similares se repiten a lo largo y ancho de la geografía española. Es como si los empresarios del azar tuvieran permiso tácito de las autoridades para dar a conocer sus tentadoras timbas a los menores desde el día de su inauguración o como si la incitación al juego fuera inocente y la identificación del deporte con las casas de envite resultara un acto ingenuo y desprovisto de intereses.

En 2011, la ley estableció la protección especial de los menores de edad. Pero habría que esperar hasta el mes de julio de 2019 para que se prohibiera (y sancionara) a los operadores que incluyesen en su programación de apuestas aquellos eventos que estuvieran protagonizados exclusiva o mayoritariamente por menores. Se podría decir, como en el tango, que *ocho años es nada* si no fuera por la renuencia al desarrollo de la ley durante los siete años de gobierno de la derecha, con Mariano Rajoy Brey al frente. Sólo tras su salida del Ejecutivo se han comenzado a desarrollar algunos aspectos fundamentales de la norma.

En efecto, habría que esperar hasta julio de 2019 para que la DGOJ ofreciera una herramienta informática, la Phishing Alert, a los operadores y ciudadanos con la que detectar la suplantación no consentida de identidad en las plataformas *online*, una de las tretas más frecuentes de los menores y los colectivos de riesgo. También habría que esperar hasta octubre de 2018 para que se constituyera el Consejo Asesor del Juego Responsable, previsto en la ley. Y cuatro meses más, hasta febrero de 2019, para que se fijaran las secciones y materias de las que debe ocuparse, con especial atención a los estragos personales y familiares de la ludopatía.

Ocho años de espera fueron, asimismo, necesarios para la creación de la Comisión Nacional contra la manipulación de las competiciones deportivas y el fraude en las apuestas. Pareciera como si, antes del estallido del huevo podrido del caso Oikos sobre amaños de partidos de fútbol de «la mejor liga del mundo» con dinero del narcotráfico para obtener grandes beneficios en las apuestas, las autoridades no hubieran olido el peligro. Los años ino

doros habían sido propicios para el fraude y los chalaneos, con gran crecimiento y enormes beneficios de los operadores.

El primer dato relevante se produjo un año antes de que saliera a la luz la trama Oikos; fue la creación y la aplicación del llamado Servicio de Investigación Global del Mercado de Apuestas (SIGMA) en abril de 2017. El segundo indica que la instauración del SIGMA se aceleró cuando los *estupas* (Brigada Central de Estupefacientes) tenían bajo la lupa abundantes datos sobre sobornos a futbolistas con dinero negro de procedencia ilícita para ganar en las apuestas. Y el tercero, y más importante, señala que la divulgación de las funciones del SIGMA sirvió para alertar a las mafias.

El SIGMA se creó y publicitó expresamente «como un instrumento contra el amaño de partidos y por la integridad en los mercados de apuestas». Para que las mafias no tuvieran duda de que iban a por ellas, se dictaron los siguientes cometidos:

1) Dar soporte y colaborar con las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado (FCSE) en las investigaciones relativas al amaño de eventos, apuestas deportivas y fraude en el juego.
2) Colaborar con otros organismos administrativos, especialmente con la Agencia Tributaria.
3) Gestionar el intercambio de información de alertas relativas a apuestas deportivas irregulares o sospechosas con los operadores de juego.
4) Coordinar con las organizaciones deportivas el intercambio de información sobre eventos deportivos.
5) Coordinar con las organizaciones deportivas el intercambio de información de los datos de deportistas y personas vinculadas con el deporte.
6) Perseguir y disciplinar las conductas de deportistas y otras personas vinculadas al deporte que incumplan la prohibición subjetiva de participar en las apuestas.
7) Analizar la información sobre apuestas deportivas para la detección de apuestas sospechosas o irregulares.

En resumen: después de una década de alegalidad y de más de un lustro de legalidad burocrática y *papelística* en beneficio de los grandes despachos de abogados, los operadores de apuestas barruntaron el peligro de muerte de

la gallina de los huevos de oro y aceptaron de buen grado el chequeo de sus datos con la DGOJ y las entidades deportivas mediante un sistema informático que permite detectar en tiempo real las pujas sospechosas y anularlas si llega el caso. ¿Se habría puesto en marcha el SIGMA sin la alerta de la policía dedicada a combatir el narcotráfico y el blanqueo de dinero?

Cualificados portavoces y *lobistas* de poderosas plataformas globales admiten que las mafias del narcotráfico blanquean sus beneficios mediante apuestas *online* en competiciones que se celebran en España, pero lo hacen desde países con escasa regulación del sector. Tras la aparición de la trama Oikos, Heliodoro Giner López, mentor de Betfair, Botemanía, Bet365, William Hill y Bwin, afirmó en TVE que importantes organizaciones criminales no radicadas en España mueven grandes volúmenes de apuestas a través de operadores extranjeros, normalmente asiáticos, que no están sujetos a marcos reguladores tan estrictos como en Europa, y por tanto no están sometidos a controles. «Apuestan en eventos deportivos que sí tienen lugar en España. De esta manera, nos quedamos con el daño *reputacional*, mientras que el resto de la trama queda fuera de nuestro control.» Las afirmaciones excluyen la hipótesis contraria, dan por supuesto que el Reino de España está exento de mafias por ser tierra regulada y, sobre todo, ignoran los años de manga ancha.

Lo cierto es que el operación Oikos puso al descubierto una trama mafiosa de más de 50 individuos, con los exfutbolistas Raúl Bravo y Carlos Aranda como supuestos cabecillas junto conSalvador Aranda, tío de este y con notables antecedentes por narcotráfico como importador de grandes cantidades de cocaína a través de Senegal. Con las primeras detenciones ordenadas por el juez de Huesca en la primavera de 2019 cundió el nerviosismo, se registraron repentinos movimientos de cine mudo entre los actores del sector, hubo reuniones de altos responsables de la DGOJ, la Federación Española de Fútbol, La Liga, las patronales y operadoras del juego, los directivos de los clubes, los inspectores fiscales y los mandos policiales con el objetivo inmediato de delimitar el caso y evitar la alarma social. Y a continuación el Gobierno creó la mencionada Comisión Nacional de lucha contra los amaños de los resultados deportivos y el fraude en las apuestas.

Ambas prácticas fueron consideradas «una de las mayores amenazas que se ciernen sobre el deporte, pues atentan contra sus valores esenciales y alejan de su entorno a aficionados y seguidores», según decía la orden ministerial, firmada por la vicepresidenta Carmen Calvo Poyato el 9 de julio de 2019, por la que se creaba (sin fecha) la citada comisión. En la asamblea o junta general del nuevo organismo (sin coste para el erario público, se decía) se iban a integrar representantes deportivos, del sector del azar y la administración del Estado. También expertos y asesores, naturalmente. El texto articulado citaba entidades futbolísticas de Primera División y de Segunda, empresas de apuestas, Policía, Guardia Civil, Hacienda y Cultura y Deportes. No olvidaba atribuir la presidencia a los directores generales de Ordenación del Juego (Hacienda) y de Deportes (Cultura y Deportes), un año cada uno. Todo con el fin de «elaborar planes de actuación, recomendaciones o diagnósticos para detectar, prevenir y combatir las actuaciones ilícitas en el ámbito de las competiciones deportivas y el fraude en las apuestas».

¿Nada de eso se había hecho? La inveterada costumbre de crear comisiones para resolver unos problemas que finalmente son conducidos a los callejones sin salida de toda la vida contrasta con el espíritu de la Ley del Juego del 27 de mayo de 2011, el cual no era otro que combatir el fraude y prevenir la ludopatía. Si ya hemos visto la tardanza en formar el Consejo Asesor del Juego Responsable, otro tanto se puede decir de la Comisión Nacional. Por otra parte vale añadir que, con independencia del SIGMA y de la citada comisión, hasta el 21 de diciembre de 2018 no se elaboró un documento oficial sobre «la adecuada identificación inicial de los riesgos a los que el operador está expuesto» ni se fijaron nuevas medidas de detección del fraude potencial, incluida la geolocalización de los apostantes. Tampoco se hicieron informes de evaluación ni se dieron instrucciones completas a los operadores sobre los escenarios de riesgo.

Luego ya, a finales de mayo de 2019, cuando el juez instructor de Oikos, Ángel Manuel de Pedro, cursó las órdenes de detención de los conocidos exfutbolistas como supuestos cabecillas de la mafia que persistía en sus prácticas, los portavoces y *lobbies* del sector salieron en tromba a proclamar la «decisiva colaboración» de las casas de apuestas en el descubrimiento de la trama. De hecho, según afirmó Giner López en TVE, los operadores alertaron a la DGOJ y a La Liga sobre el posible amaño del partido de

fútbol entre el Huesca y el Nástic (Gimnàstic de Tarragona), que se jugaba el descenso en la temporada 2017-2018 y ganó. Quiere decirse que alguna operadora –el exjugador Aranda regentaba dos salones de Luckia en Málaga– cumplió con su obligación de chequear las apuestas y comunicar las sospechas del posible amaño, ya que ni los resultados de temporadas anteriores ni el desarrollo del partido justificaban el gran volumen de la puja a favor del equipo catalán.

La DGOJ también se apresuró a suministrar tranquilizantes a la sociedad. Su titular, Juan Espinosa García, número dos del organismo regulador desde 2013 hasta 2016 y alto funcionario de la Comisión Nacional de la Competencia entre 2008 y 2013, valoró el papel de los operadores en lo que se refiere a la prevención, pues monitorizan de forma permanente los mercados para detectar posibles anomalías. En su didáctica invocaba los protocolos que permiten a los operadores actuar de dos maneras: suprimir un evento *apostable* o algún aspecto parcial del mismo y suspender a apostantes concretos ante la sospecha de fraude. Y, por supuesto, incluía el deber de comunicar tales decisiones a la DGOJ –que colabora con la Policía en la investigación de posibles delitos– y al Centro Nacional Policial de Integridad en el Deporte y las Apuestas (CENPIDA).

«Ojalá todos los sectores funcionaran como el sector del juego», proclamaba Jesús Alberto Fuentes Sastre, jefe del Servicio de Control de Juegos de Azar de la Dirección General de la Policía. No concretaba ni establecía comparaciones con ninguno. Lógico. En una entrevista al periódico digital del sector *Azar Plus*, este policía con 41 años de trayectoria profesional en el negociado del azar, las timbas y las trampas –se jubiló el 22 de mayo de 2019– prodigaba elogios «a un sector que ha sabido madurar muy bien», con el que existe «cohesión y confianza mutua», que es «perfectamente legal y está regulado y controlado» y, en fin, «que no representa ningún peligro para la sociedad». Por el contrario, «España es un país seguro para jugar; en España el juego no es un problema, aunque haya quien esté intentando demonizarlo y tome esa posición como un estandarte».

Para este jefe policial, los salones de apuestas y juegos de azar a la puerta de casa tampoco suponen un problema para los menores y las personas autoexcluidas (los «prohibidos»). «Los casos que ha habido después de una infinidad de inspecciones son anecdóticos», asegura. «Y, cuando se ha dado

algún caso, no ha sido con la connivencia del establecimiento, sino precisamente engañando al establecimiento. Se dan casos de chantaje (de los menores) al empresario después de conseguir entrar al local, pidiéndole dinero por haber podido acceder al juego si no quería que le denunciasen». Ante una maldad tan elaborada, el mando policial recomendaba a los empresarios que llamaran a la policía y no cedieran jamás a los chantajes.

La patronal del sector tributó un sentido homenaje al mencionado mando policial y le entregó una placa con motivo de su jubilación. El presidente de la Asociación Nacional Española de Salones de Apuestas Recreativas (ANESAR), José Vall, elogió la figura del voluminoso agente, destacando la confianza del sector, pues «supo convertir la exclamación inicial: "¡Que viene la Brigada!" en la actual de "Llama a la Brigada" cuando necesitamos ayuda». Y el intachable jefe policial que nunca se equivocó de malos aprovechó la oportunidad para presentar a su sucesor, Javier Molinera de Diego, un inspector jefe ajeno al mundo del juego –pertenecía a la sección de Consumo, Medio Ambiente y Dopaje– sobre el que previno a los empresarios: «Os dejo en buenas manos».

Si en teoría la ley de 2011 significó un gran avance en la regulación hasta entonces inexistente del ciberazar y creó la DGOJ en el Ministerio de Hacienda, con todas las facultades de concesión de licencias, control y sanción administrativa, en la práctica la DGOJ se ha centrado en combatir la piratería o la competencia desleal y las trampas fiscales, dejando el frente del blanqueo de capitales, los amaños y la adulteración de apuestas en manos de los operadores privados, de los órganos deportivos y del Banco de España. De este modo, canceló en un primer momento 50 plataformas ilegales (la mayoría cerraron voluntariamente), concedió otras tantas licencias generales y centró su actividad en la homologación de ingenios y el control de operadores. En 2018 contabilizaba 94 licencias generales de otras tantas casas de apuestas en funcionamiento y tenía pendientes de resolver 55 solicitudes. Las singulares (una para cada modalidad de timba *online*) alcanzaban la cifra de 215, más 66 pendientes de resolver.

En lo atinente al control, la DGOJ puso en marcha en 2018 los mecanismos para detectar el uso de identidades asociadas a personas fallecidas por parte de los operadores de juego y la ampliación de los datos para verificar e impedir el acceso de los menores de edad, así como la herramienta necesaria para descubrir cuentas duplicadas de jugadores en el

mismo operador. En ese ejercicio se registraron 134 incidencias de monitorización frente a las 108 del año anterior; se realizaron 20 controles de menores, 45 registros de usuarios y 26 de prohibidos. Las denuncias recibidas dieron lugar a 43 expedientes de comprobación, de los que se derivaron 20 propuestas de inicio de expedientes sancionadores. Por juego ilegal se abrieron 19 expedientes y se cursaron 12 propuestas de sanción.

La actividad sancionadora en el primer ejercicio tras la salida de la derecha del Gobierno se resume en 36 expedientes: 14 abiertos por la Secretaría de Hacienda, fundamentalmente contra operadores carentes de título habilitante, y 22 por la propia DGOJ; y 15 resoluciones sancionadoras por un importe de 4.284.000 euros. La labor inspectora y sancionadora se reduce a unas 200 actuaciones en un país con un tráfico que supera los 15.000 millones de euros en juego y apuestas *online.*

Las preguntas sobre el gigante con pies de barro se acumulan. Las cuestiones sobre la renuencia controladora (no confundir con burocracia reguladora) y la relajación inspectora, más allá de la congelación de las plantillas de empleados públicos durante la depresión económica y social, carecen de respuestas. La unidad de mensaje entre los gestores públicos y los operadores privados es granítica. La conjunción de intereses parece total: a las administraciones públicas les interesan los ingresos fiscales de las tasas, los impuestos y, sobre todo, de los premios –que gravan a los agraciados con el 20 por 100 en el impuesto de la renta–; y a los señores y conglomerados del juego, los beneficios crecientes y la expansión de sus planes de negocios en el ambiente propicio y seguro que, como enseguida veremos, sólo pueden proporcionar determinados políticos tan poderosos como dúctiles a su servicio.

XI

RULETA DE VOCES

MORDER EL ANZUELO

SARA: «Tuve la mala suerte de ganar 80 euros. Esto ocurrió hace seis años y aquellos 80 euros fueron lo peor que me pudo pasar» *(El Diario Montañés).*

IVÁN: «A los dieciocho años estaba con unos amigos en un bar. Había una máquina tragaperras. Eché un euro y gané 80. Creo que ahí empezó todo» *(Diario de Mallorca).*

JAVIER: «Éramos unos críos, manejábamos poco dinero. Cada uno ponía dos euros y así jugábamos en total diez. Fue mi perdición [ganar 120 euros]: pensé que era el descubrimiento del siglo, una forma fácil de ganar dinero» *(El Mundo).*

JOSÉ: «Al principio tenemos la suerte, o la mala suerte, según se mire, de ganar. Echas dos monedas y sacas cien euros. Juegas una segunda vez y te vuelve a salir. Te vas animando y buscas que te vuelva a tocar, pero resulta que la suerte ya te ha abandonado. Y así sigues jugando descontroladamente, hasta que al final enfermas» *(Cadena Cope).*

CARLOS: «Un mal día eché una moneda a la máquina y me tocó el premio. Si hasta entonces había jugado mucho, a partir de ese momento ya fue una auténtica obsesión. Puse en riesgo mi vida, la de mi mujer, la de mi hijo y el patrimonio familiar» *(El Diario Montañés).*

PEDRO: «Mi primo jugaba al fútbol y un día fui a verle con un grupo de amigos. En el campo había unas azafatas muy monas con globos que promocionaban una sala de apuestas. Repartían vales de cinco euros para quienes jugaran esa misma cantidad. Esa misma tarde había partido del Real Madrid, así que mis amigos y yo pasamos por el local para ver el encuentro y apostar. Hicimos varias apuestas todos juntos y no nos tocó nada. Pero el siguiente fin de semana volvimos a ir y esa vez sí que gané: un amigo y yo apostamos cuatro euros y nos tocaron 680 a repartir. A partir de ahí empecé a jugar solo, pensando siempre que me tocaría» *(El Mundo).*

MARÍA: «Habrá una oleada de gente joven con problemas de juego *online:* primero, te dan dinero para ir jugando; segundo, la privacidad, no hay nadie mirando en tu habitación; tercero, las opciones de premios. Aparte, en internet tienes de todo: el *blackjack*, el casino, 35 tipos de tragaperras, póker, cartas, torneos a todas horas» *(La Tribuna de Toledo).*

MENTIRAS

NINO: «La ludopatía es una de las dependencias más disfrazadas que hay. Al alcohólico le delata su aspecto pero al ludópata no. Uno puede proyectar a la sociedad una imagen positiva y estar lleno de escombros por dentro» *(ABC).*

JAVIER: «Sabes que lo que haces no está bien, pero no tienes la sensación de ser un ludópata. De hecho, sólo me he dado cuenta ahora, cuando ya llevo en APAL [Asociación para la Prevención y Ayuda al Ludópata] seis meses» *(El Mundo).*

PEPE: «Llevaba una doble vida, por lo que mi familia no sabía lo que realmente era mi afición: las máquinas, las quinielas, la ONCE... Todo lo que me permitiera apostar» *(El Diario Montañés).*

JAVIER: «Yo he apostado siendo menor en varios sitios sin ningún problema» *(El Mundo).*

PEDRO: «Yo no sólo he apostado siendo menor, hasta me invitaban a cocacolas. Las cocacolas más caras de mi vida» *(El Mundo).*

JUAN: «En mi casa mandaba yo y yo era quien manejaba el dinero, y los engañaba a todos» *(El Diario Montañés).*

JOSEFA (esposa de ludópata): «Es bueno, muy trabajador, tiene una cabeza extraordinaria…, pero es muy mentiroso, como todos los jugadores» *(La Tribuna de Toledo).*

CARLOS: «Mientes a tu familia y a todos. Cada día [me inventaba que] tenía más trabajo y no podía llegar pronto a casa. Mi carácter cambió. No comía, no dormía, no podía trabajar pensando en el momento de jugar a las cartas o irme al casino, estaba nervioso…» *(El Diario Montañés).*

BENITO: «Entré [en la casa de apuestas], jugué... y volví a quitarle dinero a mi padre. Me daba tanta vergüenza volver a casa y contar la verdad que estuve tres semanas viviendo en el coche, en la calle» *(El País).*

SARA: «Nos habían dejado en el bar 3.000 euros en lotería y fui usando el dinero de los décimos que se vendían para [jugar a] la máquina, pensando que podría recuperarme y reponerlo, pero no fue así. En el juego siempre se pierde» *(El Diario Montañés)*.

BENITO: «Mentía todo el tiempo. Decía que iba a clase, pero en realidad estaba todo el día apostando. Dormía por las mañanas, a las cuatro de la tarde me iba al salón de juegos, a las máquinas de apuestas, y estaba allí hasta las dos de la mañana. Consumía cocaína para seguir jugando, uno o dos gramos al día. Incluso allí mismo, porque las dependientas me dejaban» *(El País*).

DINERO

ESTHER: «Yo estuve jugando a las tragaperras y al bingo desde 1986 hasta el 21 de octubre de 1991. Jugué un día al bingo, me tocó y repetí. Perdí un piso que tenía, y vinieron dos veces a embargarme la casa donde vivía con mi hija. Mi madre tuvo que pagar las deudas. En total, perdí diez millones de pesetas de la época. Entiendo a estos chavales. Sé de lo que hablan» *(El País)*.

MANU: «Yo calculo que, en dos años, perdí unos 35.000 euros» *(Diario de Mallorca)*.

JAVIER: «Pedí [un préstamo de] 400 euros, y las condiciones estipulaban un interés del 23 por 100, por lo que dos meses después tenía que devolver 1.100 euros. Y, a partir de ahí, había una penalización de 20 euros y un interés de un 1 por 100 diario» *(El Mundo).*

IVÁN: «Me gastaba mi sueldo de 1.000 euros en un día o dos, así que tenía que ir al banco a pedir préstamos. También robaba dinero a mis padres» *(Diario de Mallorca).*

ROBERTO: «Lo máximo que perdí en un día fueron 5.000 euros. En total, unos 45.000. Me fundía mi nómina y luego pedía créditos rápidos a sitios como Cofidis» *(El País).*

DAVID: «Le quitaba a mi abuela el sobre de la pensión» *(El País)*.

JOSÉ LUIS: «He visto a gente que se ha gastado 1.000 euros en la máquina del bar» *(Diario Levante)*.

DAVID: «El día 3 de cada mes ya me había fundido toda la nómina. Terminaron echándome [del trabajo] porque dejé de ir para poder jugar. Me levantaba por la mañana, iba al gimnasio y después al salón de juegos. Comía y cenaba allí. Me invitaban siempre porque gastaba mucho dinero. Podía pasar 14 o 15 horas seguidas jugando. Me gasté todos mis ahorros de la cartilla, de la comunión, empeñé todo lo que tenía... y robé» *(El País)*.

JAIME: «En una mano al póker, puse sobre la mesa un cheque de 240.000 euros que no podía cumplir. Perdí» *(El Diario Montañés)*.

DAVID: «Una vez gané 700 euros en una hora. Me fui a comprar una virgencita del Pilar de oro para una cadena. Volví al salón de juego, me fundí un montón de pasta y salí a empeñar la virgencita que acababa de comprar. No la disfruté ni hora y media» *(El País)*.

BENITO: «Me gasté 70.000 euros en dos meses; 4.000 en un solo día. En total, 130.000 euros» *(El País)*.

IVÁN: «Al final aposté burradas. Si conseguía 3.000 euros, me los gastaba. Casi siempre apostaba en partidos de tenis porque me provocaban una descarga de adrenalina. El fútbol no me motivaba. El problema es que cuanto más dinero ganas, más dinero pierdes. Para mí gastar 500 euros no era nada» *(Diario de Mallorca)*.

CHEMA: «Al principio jugaba con mi dinero. Cuando se acabó empecé a robar en casa: cogía joyas de mi madre, la Play de mi hermano, las bicis de los vecinos en el garaje, un ventilador, un radiador eléctrico... y los empeñaba. En el sitio donde me los compraban me llegaron a decir que si seguía llevándoles tantas cosas la policía vendría a por mí» *(El País)*.

JOSÉ. «Cuando alguna noche perdía todo el dinero, me dedicaba durante horas a pasear. En ese momento lo único que piensas es en cómo resolver el problema. Pero no se resuelve, va a más, porque piensas en la peor de las soluciones, en buscar el dinero para seguir jugando y recuperarlo» *(Cadena Cope)*.

BENITO: «Llegué a ganar 17.000 euros en un partido de Champions. Me fui a vivir a un hotel. Me compré un reloj carísimo. Pero daba igual lo que ganara porque siempre me lo volvía a jugar. El reloj no me duró ni un mes porque enseguida lo vendí. Al principio no piensas en las pérdidas. Luego ya sólo apuestas para intentar recuperar lo que has perdido y al final lo terminas perdiendo todo» *(El País)*.

EVASIÓN, OBSESIÓN, DISTORSIÓN DE LA REALIDAD

PEPE: «Me creía el amo del mundo, lejos del control familiar. Éramos las máquinas y yo» *(El Diario Montañés)*.

BENITO: «Cuando ganas, te sientes importante. Ese dinero te hace sentir poderoso, más que los demás» *(El País)*.

EMILIO: «Siempre he sido una persona a la que le cuesta afrontar los problemas» *(ABC)*.

MANU: «El juego era una manera de evadirme de mis problemas. Era mi refugio. No podía dejar de jugar» *(Diario de Mallorca)*.

IVÁN: «Cuentas muchas mentiras, así que te evades yéndote a la habitación con el móvil para apostar» *(Diario de Mallorca)*.

CHEMA: «Tengo TDH [trastorno de déficit de atención por hiperactividad] y estudiar siempre me ha costado más que a los demás. Eso me ha causado mucha frustración: la gente piensa que eres tonto. Me desahogaba de todo con el juego. Cuando ganas sientes euforia, no piensas en nada más» *(El País)*.

LUIS: «Empiezo a jugar y en ese momento me olvido de todo, de la hora que es, del tiempo que transcurre, de mi mujer, del banco, del alquiler, de todo lo que pasa a mi alrededor. Son las diez de la noche, ya me he gastado más de la mitad del sueldo; suena el teléfono y es mi mujer, lo dejo sonar y termino la jugada» *(eldiario.es)*.

JOSÉ: «Cuando eres ludópata, tienes la bombilla encendida todo el día, maquinando de dónde y cómo sacar dinero» *(Cadena Cope)*.

TONI: «Lo puedes perder todo. El juego te lleva a la obsesión y se convierte en lo único de tu vida» *(Diario de Mallorca)*.

SARA: «No podía dormir, sólo pensaba en que se hiciera de día para acercarme a las máquinas. Llegué a gastarme 800 euros, moneda a moneda, en un solo día» *(El Diario Montañés)*.

JOSÉ: «No dormía pensando en el juego. Me pasaba la noche planificando la ruta del día siguiente. Me levanto y voy a esta máquina, luego a las quinielas, si tengo o no suerte, voy a otro sitio. Todo el día pensando en el juego» *(Cadena Cope)*.

JAVIER: «Estudiaba estadística, leía ávidamente información deportiva, en mi cabeza sólo había números, porcentajes» *(El Mundo)*.

ROBERTO: «Al principio jugaba al póker regularmente porque me gustaba, pero no era una necesidad. Leía libros de estrategias, veía tutoriales de jugadores profesionales, me metía en foros... Empecé a tener problemas con mi pareja y a jugar más. Cuanto más jugaba, más problemas tenía con mi novia, y cuantos más problemas tenía con mi novia, más jugaba» *(El País)*.

JAVIER: «Me pasaba el día apostando y, cuando no lo hacía, sólo pensaba en apuestas. Incluso cuando tenía relaciones sexuales con mi novia pensaba en apuestas. Y cuando dormía, soñaba con apuestas» *(El Mundo)*.

ANTONIO: «A veces estabas muy cansado, sudoroso, después de horas y horas, pero no podías parar» *(La Tribuna de Toledo)*.

SALUD

IVÁN: «No dormía porque debía dinero a mis padres, a mis amigos, a mi expareja, al banco» *(Diario de Mallorca)*.

JOSÉ: «El jugador no duerme. Su estado nervioso se altera mucho. No es una persona conflictiva, pero sus nervios no paran. El corazón es el enemigo del juego» *(Cadena Cope)*.

ANTONIO: «Ahora hay camareros que recuerdan lo hundido que me veían, pero entonces no me decían nada, al fin y al cabo es su negocio» *(La Tribuna de Toledo)*.

LUIS: «Me levanto a las siete y media de la mañana, cansado, de mal humor, harto de todo, del trabajo, de la gente, de la vida, totalmente amargado. Porque ayer otra vez me acosté tarde, a las cuatro de la madrugada, después de jugarme hasta el último céntimo» *(eldiario.es)*.

ANTONIO: «[El juego sólo te lleva por tres caminos:] la cárcel, porque terminas robando; la locura, porque pierdes la cabeza, o la muerte, porque terminas quitándote de en medio» *(La Tribuna de Toledo)*.

JOSÉ LUIS: «Estuve poco tiempo enfermo pero el suficiente para pasar por todas la fases. Al principio la suerte te acompaña. Hechas 100 pesetas y te salen 1.000. [Luego piensas:] Quiero recuperar lo que he perdido. Si llevo invertidos 50 euros, aunque me cueste 150 tengo que recuperarlos. Por último, la fase de la anulación como persona, te da igual todo y

juegas sin placer. Ya es darle a la máquina con una angustia total. [Tienes] Una pena por dentro que no hay quien te la quite, un sentido de culpabilidad. No debería ser así porque eres un enfermo» *(Diario Levante)*.

JAIME: «Me intenté suicidar. Estuve en coma en Valdecilla. No daba nada por mi vida, no me importaba morir porque el jugador es egoísta, no piensa en los demás, nada más que en el juego. Conozco los casos de dos personas que acabaron quitándose la vida» *(El Diario Montañés)*.

FAMILIA, RELACIONES

EMILIO: «Las circunstancias económicas no eran tan buenas como siempre y empecé a jugar a la ruleta porque estaba convencido de que podía ganar y aportar más solidez económica a mi familia» *(ABC)*.

RICARDO: «Había perdido todo a nivel laboral, social, llevaba un año y medio viviendo en un coche, comiendo en comedores sociales» *(Cadena Ser)*.

JOSÉ: «En el camino se quedan muchos amigos, porque los dejas de lado para jugar. Una vez entras en el juego, no hay amigos. Te vuelves más agresivo, contestas más a las personas que están a tu lado» *(Cadena Cope)*.

BENITO: «Llegó un momento en que no quería saber nada de la gente. Les dije a mis padres que se me había roto el móvil, pero en realidad lo apagué. Sólo pensaba en apostar. Sólo vivía para jugar» *(El País)*.

LUIS: «Yo antes me relacionaba con mucha gente, hasta que empecé a querer estar solo. La gente me estorbaba. Me daban consejos que yo rechazaba. Les decía que con mi vida hacía lo que me daba la gana. Me empecé a quedar solo. No es un problema personal lo que te incita a jugar, pero los problemas que te van surgiendo hacen que juegues más para evadirte» *(Cadena Cope)*.

EMILIO: «No sabía si tenía mujer e hijos, sólo pensaba en el juego» *(ABC)*.

JOSEFA (esposa de ludópata): «Llegó a las dos de la madrugada, dijo que había pinchado y que había tardado tiempo en arreglar la rueda, pensé que había una amante, pero me acordé de aquello que me contó siendo novios [que había tenido problemas con el juego]. Al día siguiente fui al

banco y comprobé que había sacado 700 euros para jugárselos en las tragaperras» *(La Tribuna de Toledo)*.

NINO: «Perdí la confianza de mi familia y eso nunca vuelve a recuperarse» *(ABC)*.

JOSÉ: «Ella [su pareja] se dio cuenta cuando le quité su tarjeta y me gasté más de mil euros en una noche» *(Cadena Cope)*.

MARÍA (mujer de un ludópata): «El dinero que había en casa era poquísimo y eso que ganaba mucho, porque en su trabajo era buenísimo» *(La Tribuna de Toledo)*.

PEPE: «Mi interés era discutir, provocar una riña y marcharme de casa con ese pretexto para jugar, claro. Mis hijos intuían lo que ocurría pero callaban» *(El Diario Montañés)*.

ANDREA (esposa de ludópata): «Sólo vi que me había estado engañando y que yo había estado trabajando para tirar la familia hacia adelante y él se había pasado los días jugando a la ruleta» *(ABC)*.

EMILIO: «Me daba cuenta de que llegaban mis hijos y no había preparado nada [de comer]. Sólo quería que se marcharan y volvieran a dejarme solo» *(ABC)*.

MARÍA (esposa de ludópata): «La desatención era total, crie a mis cuatro hijos sola» *(La Tribuna de Toledo)*.

XII

POLÍTICOS CONTAMINADOS

La buena política es la que ayuda a pensar.
Platón

El lenguaje de los juristas está lleno de términos ecológicos: fuentes, ramas, raíces, etcétera; emplean el verbo «contaminar» para referirse a jueces y jurados sobre los que hay indicios más o menos feos y fehacientes de contagio de intereses y relaciones con las personas que han de procesar o juzgar y, por tanto, pueden ser recusados y eventualmente apartados de la causa en aras de la pureza del proceso y de la independencia del juicio.

En la política no ocurre nada de eso. Quizá porque no está en juego la libertad de las personas de un modo inmediato, no se exige el rigor necesario a los dirigentes, se acepta la escasa probidad de algunos hasta que incurren en excesos y abusos de poder, se asume su permeabilidad al tráfico de influencias como un hecho consustancial a la política. Incluso se menosprecia a los políticos «puritanos» y se admira a los que saben nadar sin mojar la ropa. Con razón Churchill dijo: «Un buen político es aquel que tras haber sido comprado sigue siendo comprable».

La contaminación de los políticos tiende a subir y es menos visible y mensurable cuanto más altura alcanza. Algunos parecen configurados para absorber toxinas durante años. Orientan sus decisiones en función del elemento nutriente (el dinero). Otros simulan correctamente el contagio y, puesto que la política abunda en cuentas pendientes, las cobran tarde o temprano. Esta contaminación es persistente, hereditaria, daña los recursos vitales del común y afecta gravemente la salud colectiva. Pero no importa. Políticos (y expolíticos) de altura reclaman su dosis. Y los señores de la industria del juego se la proporcionan encantados.

SANTAMARÍA EN EL BUFETE DE LOS GRANDES DEL JUEGO

La que fuera vicepresidenta del Gobierno (2011-2018), Soraya Sáenz de Santamaría, participaba el 25 de junio de 2019 en un panel de expertos sobre la privacidad y el manejo de datos personales obtenidos por las empresas de los registros de internet. A su lado se sentaba el jefe de medios de comunicación del Banco Santander, Carlos Relloso; la directora de comunicación de Securitas Direct, Laura Gonzalvo; el responsable de redes sociales de Mapfre, Jaime Valverde; el letrado *senior* del despacho Cuatrecasas, Jorge Monclús, y su colega y jefe de los abogados de Cuatrecasas, que se dedican a la defensa de los intereses de las empresas de apuestas y juegos de azar, Albert Agustinoy. La sesión estaba organizada por el propio bufete para ilustrar a sus clientes y amigos sobre los riesgos pecuniarios que corrían al transferir sus bancos de datos personales a otras empresas. Los ciberoperadores de apuestas y juegos de azar manejan datos de millones de ciudadanos y pueden incurrir con facilidad en esos tráficos rentables. Sus ficheros son muy valiosos en el mercado de las ofertas y ventas por internet. La información es poder y, según Agustinoy, las casas de juego son las terceras de la tabla del comercio electrónico.

Apenas tres meses antes, el 11 de marzo, el reputado despacho Cuatrecasas había emitido una nota y un testimonio gráfico informando del fichaje de la exvicepresidenta del Gobierno como socia del bufete. Sáenz de Santamaría posaba sonriente en la fotografía para la prensa. Flanqueada por el veterano presidente del primer bufete del reino, Rafael Fontana, y el consejero delegado, Jorge Badía, manifestaba su satisfacción por poder servir a la sociedad (anónima) desde la abogacía. Su semblante risueño podía relacionarse con la remuneración que se iba a embolsar: medio millón de euros brutos al año, cinco veces más de lo que cobraba en la Moncloa. Poco después, el 3 de junio, se incorporaba al consejo de administración de Cuatrecasas, con despachos asociados en medio mundo y cientos de abogados y expertos a su servicio en España. Se convertía en la única mujer del mencionado órgano, compuesto por 13 miembros.

En el panel sobre el tráfico de datos personales, la exvicepresidenta, abogada del Estado (en excedencia) desde 1999 y miembro del Consejo de Estado, aportaba su experiencia y sus conocimientos jurídicos al decálogo de reglas recomendadas a las empresas para prevenir los riesgos del trasiego de datos personales. «Obviar las normas sobre privacidad o publicidad puede acarrear sanciones a las compañías», decía antes de entrar en detalle

sobre el buen gobierno corporativo. La disertación invitaba a la ironía. ¿Acaso la lección preventiva sobre la observancia de la legalidad es creíble en quien burlaba a porta gayola el morlaco legal que obliga a los exministros y altos cargos a abstenerse por dos años de ocupar puestos en el sector privado relacionado con las administraciones públicas? En su caso habían transcurrido diez meses desde la salida del Gobierno, tras la moción de censura contra el presidente Mariano Rajoy Brey. Empleó parte de ese tiempo en intentar conquistar el liderazgo del partido conservador, pero no lo consiguió.

Cierto es que la Ley de Incompatibilidades posteriores al ejercicio del poder ejecutivo y la famosa regulación de las «puertas giratorias» que la propia Sáenz de Santamaría perfeccionó como parte de «un paquete de medidas anticorrupción» en pleno escándalo de la financiación del Partido Popular con dinero negro (caso Gürtel) no contienen sanción alguna para quienes incumplen los dos años de abstinencia giratoria. Un certificado de la oficina del registro de intereses de altos cargos (Ministerio de Administraciones Públicas) basta y sobra para ocupar cargos en empresas y entidades privadas al día siguiente del cese. En este caso, el bufete Cuatrecasas aseguró que la exvicepresidenta había cumplido con «todos los trámites»; es decir, estaba certificada y tan exenta del bienio en barbecho como muchos colegas anteriores y posteriores.

Es comprensible que, en el contexto de la curiosa ley-trampa de incompatibilidades y buen gobierno, se considere decorativo el precepto de abstenerse de intervenir en materias conocidas por el desempeño del cargo público. ¿Qué asuntos podían ser ajenos a la persona que presidía las comisiones de subsecretarios, revisaba y corregía los proyectos de ley, decretos y reglamentos y dirigía la acción de gobierno? Claro está que, en su nuevo cargo en el sector privado, Sáenz de Santamaría cuenta con decenas de subordinados capaces de relacionarse con las administraciones en defensa de los intereses de sus clientes sin intervenir ella directamente. Tengamos en cuenta que el plantel de letrados, economistas y demás expertos de Cuatrecasas se cifra en 1.500 personas. Y las materias que abordan van de lo fiscal a lo contencioso, pasando por la obtención de licencias, permisos, subvenciones, créditos oficiales y un sin fin de operaciones mercantiles con el sector público. La adscripción de la exvicepresidenta del Ejecutivo y consejera de Estado (órgano que asesora al

Gobierno e informa las leyes) a la cúpula del poderoso bufete la convierte objetivamente en defensora de los intereses privados frente a los públicos y alimenta los supuestos de uso de información privilegiada a favor de los clientes.

Del árbol de las paradojas brota, en todo caso, la rama desde la que Sáenz de Santamaría asesora a sus subordinados del bufete que se dedican a identificar los riesgos operativos y legales a los que se enfrentan los clientes y a establecer los mecanismos de control y reacción ante eventuales sanciones y perjuicios. Es lo que en el argot del sector se conoce como la *corporate compliance*. Ese conjunto de prácticas destinadas a salvaguardar la reputación de las empresas y entidades se relaciona con las leyes del mercado y las normas de los reguladores, y casi siempre busca las fisuras legales y la jurisprudencia más favorable para ahorrar costes e impuestos. Por ejemplo, en las fechas en que la letrada Sáenz de Santamaría se incorporó como socia a Cuatrecasas, el bufete celebraba un gran triunfo: había conseguido que el Tribunal Supremo anulara la tasa a las viviendas vacías que intentaba imponer el Ayuntamiento de Barcelona.

¿Cuántos favores políticos y económicos con disfraz técnico-jurídico debían los directivos de Cuatrecasas a la vicepresidenta del Gobierno para convertirla en socia al término de su mandato? Quizá nunca lo sepamos porque esa contabilidad es deletérea. En relación con la materia que aquí abordamos resulta significativo que ocho de las 13 compañías que explotan el negocio del juego *online* en España tramitasen sus solicitudes de licencia a través del bufete Cuatrecasas y se convirtieran en fieles clientes del despacho desde 2012 hasta el día de hoy. Sáenz de Santamaría era portavoz del Grupo Popular cuando se debatió la vigente Ley del Juego de 2011. Ya en el Gobierno se ocupó, con su colega Cristóbal Montoro, de aplicar el reglamento, de noviembre de 2011, y de conceder las primeras 50 licencias a los grandes operadores, en julio de 2012. Más allá de la talla profesional de los letrados del acreditado despacho es lícito presumir la existencia de consultas discretas al poder ejecutivo por parte de los interesados y colegir las respuestas e indicaciones.

El reglamento del juego exigía (y exige) a las multinacionales del sector un domicilio en España para recibir las notificaciones de la Administración General del Estado. Y resulta cuando menos chocante la coincidencia de las ocho operadoras más importantes en volumen de negocio, publicidad y

patrocinios en elegir la misma dirección: el bufete Cuatrecasas en la madrileña calle de Almagro, 9, al cual se incorporó Sáenz de Santamaría diez meses después de salir del Gobierno. Todas esas empresas, desde Betfair hasta 888, tenían sus domicilios sociales en Gibraltar –tachado de «paraíso fiscal» por los ministros nada amistosos de los Gobiernos de Rajoy– y en Malta. Según el periódico *El Confidencial*, casi todas se han mudado ya a la isla del Mediterráneo para salvar el *brexit*, seguir operando en los países de la Unión Europea, eludir el pago de impuestos en las sociedades de las que extraen sus beneficios y seguir acogidas a la baja fiscalidad maltesa.

«Los abogados de vocación tenemos la fortuna de poder servir a la sociedad y al Estado de derecho en diversos ámbitos», afirmaba Sáenz de Santamaría al incorporarse al bufete privado que alcanzó una facturación de 277,4 millones de euros en 2018, la mayor parte (el 39,2 por 100) por servicios mercantiles, seguidos de los fiscales (el 30,5 por 100). Podía haberse reintegrado a la abogacía del Estado para defender los intereses colectivos, los del Estado propiamente dicho, pero al guardar la ropa y nadar hacia la otra orilla, la del máximo beneficio, algunos medios de comunicación le otorgaron el título de «abogada contra el Estado».

Se preguntaba el premio nobel de Economía Joseph Stiglitz, en una conferencia en el salón de actos Marcelino Camacho del sindicato Comisiones Obreras, en Madrid, si el sistema de sociedades *offshore* cumple algún propósito legítimo. La pregunta es pertinente ante la realidad fiscal de la mayoría de las empresas de azar *online*, sobre todo las que reciben asesoramiento y asistencia del próspero despacho de Sáenz de Santamaría. Y la respuesta de Stiglitz fue que no, que ese sistema permite a los ricos y poderosos ignorar las reglas a las que estamos sometidos todos los demás. Si el impuesto de las rentas obtenidas por el trabajo implica una aportación mínima del 15 por 100 al conjunto de la sociedad en el Reino de España, no hay razón cabal (valga la redundancia) que justifique la inexistencia de un gravamen equivalente sobre los beneficios del capital, de las cibertimbas que se aprovechan del mercado español. «No hay razón para la existencia de esos paraísos en alta mar», afirmaba Stiglitz.

¿Qué ocurriría si las empresas de bienes y servicios, desde las industrias de transformación de productos agrarios hasta las fábricas de paneles solares, fijaran sus domicilios sociales en paraísos fiscales de alta mar y en

territorios de baja fiscalidad para eludir los impuestos por los beneficios de sus ventas *online* en el mercado global? Yuval Noah Harari contribuye a la respuesta cuando en una de sus *21 lecciones para el siglo XXI* afirma que, aunque vivamos conectados, en línea, una vez que recordamos que tenemos cuerpo y los cuerpos necesitan carreteras, hospitales, sistemas de alcantarillado y otros servicios sociales, se hace muy difícil justificar la evasión fiscal. ¿Cómo pueden decir con tanta suficiencia y desparpajo que sirven a la sociedad quienes ejercen de asesores y defensores de los que rehúsan mantener económicamente los servicios comunitarios más importantes?

La interpelación no sólo afecta a la avispada Sáenz de Santamaría, quien percibe del erario público una retribución por los trienios como abogada del Estado, aunque se halle en excedencia y ejerza en sentido contrario, sino también a varios correligionarios de su partido político con intereses en el sector de las apuestas y los juegos de azar. Son, como enseguida veremos, los exministros Pío Cabanillas Alonso y Rafael Catalá Polo; el presidente autonómico de la Xunta de Galicia, Alberto Núñez Feijóo; el de la Junta de Castilla y León, Alfonso Fernández Mañueco, y, entre otros personajes relevantes, el exdiputado y responsable de la Oficina del Cargo Popular, una entelequia encargada de combatir la corrupción, Andrés Ayala Sánchez.

LOS COLETAZOS DEL INFLUYENTE SOLCHAGA

La pregunta sobre la fiscalidad de la actividad económica *online* concierne de un modo especial a las autoridades elegidas para representar, preservar y defender los intereses colectivos frente a la voracidad de los privilegios y el avance de la desigualdad. El candidato a la Jefatura del Ejecutivo, tras obtener una mayoría minoritaria en las elecciones generales del 28 de abril de 2019, Pedro Sánchez Pérez-Castejón, dedicó una referencia amplia a la «revolución tecnológica» en el discurso de investidura (fallida) del 22 de julio.

> En cuatro años –dijo– el tráfico de datos se va a multiplicar por cinco, el internet de las cosas hará que todo esté conectado entre sí y emita información: los vehículos, los electrodomésticos, las zapatillas de deporte con las que corremos, las bombillas. La inteligencia artificial, la

> biotecnología, el *big data* son procesos que están transformando el mundo, las economías y las relaciones de poder, como por cierto ha ocurrido siempre en las revoluciones tecnológicas.

Señaló a continuación cómo España está en posición de «liderar» esa «revolución digital» porque cuenta con todas las herramientas para hacerlo: «España es el país europeo con mayor cobertura de fibra óptica hasta el hogar, con un 77,4 por 100. Sólo en nuestro país hay más fibra que en la suma de las grandes economías europeas». Eso dijo. «Somos, de hecho, el quinto país de la Unión Europea y el octavo del mundo con un mayor internet inclusivo. Tenemos, en suma, las mejores llaves del futuro.» Y añadió la dimensión económica:

> Fíjense, la ciudad de Madrid, la ciudad de Barcelona están en la lista de las diez ciudades europeas donde han nacido más *startups* en 2018. Por tanto, no hablamos de lograr, sino de consolidar lo logrado y ampliarlo a más territorios […]. El 18 por 100 de las pymes venden ya a través de internet y el 7 por 100 realiza ventas transfronterizas, ampliando lógicamente sus mercados. Nuestras pequeñas y medianas empresas han obtenido más de 3.300 millones de euros de la Unión Europea para inversiones en I+D+I, y somos el país que más proyectos de colaboración lidera en este ámbito en el conjunto de la Unión Europea.

Contrasta el trazo triunfal de esa composición de lugar con la falta de referencias a la fiscalidad de los nuevos modelos de negocio, los cibernegocios que en el sector del juego transforman el beneficio bruto en neto con un coste mínimo en salarios y nulo o ridículo en impuestos en Malta, Macao (el mayor casino de Asia), Curazao y otras islas del Caribe, pasando por Panamá y Gibraltar. Todos los anuncios de créditos públicos, incentivos, subvenciones y, por supuesto, organismos de la llamada «estrategia nacional de inteligencia artificial» que el político dizque socialdemócrata anunció para el año 2020 se dan de bruces con la equidad contributiva. He ahí la trampa. Incluso el anunciado «impuesto digital» a los negocios *online* permanece en el limbo. Se trata en todo caso de un gravamen a los usuarios y consumidores, no a los beneficios empresariales.

¿Por qué en vez de regular la tributación de los crecientes beneficios derivados del cibernegocio, de acuerdo con los principios de igualdad y equidad, y en lugar de someter a las ciberempresas a las obligaciones fiscales en las sociedades donde operan, los gobernantes españoles siguen mareando la perdiz? Incluso políticos defensores del Estado social y democrático de derecho o Estado del bienestar europeo, como el

mencionado Sánchez, se pliegan al *dumping* fiscal de unas empresas de juegos y apuestas que si algo producen es daño individual y social. Y para salir del paso reclaman una regulación tributaria común europea que nunca llega. ¿Hasta cuándo hemos de seguir relacionando esa renuencia o ese reumatismo regulador en el sector del juego con los intereses particulares en sus diversas formas, incluidas las relaciones personales, de políticos en ejercicio y expolíticos influyentes?

Veamos un ejemplo significativo: el ministro de Industria y de Economía y Hacienda en los años ochenta y noventa del siglo pasado, Carlos Solchaga Catalán, se dedicó a los negocios cuando abandonó la política, en 1996. Al contrario que otros colegas y correligionarios de los Gobiernos de Felipe González Márquez, que fueron designados consejeros y directivos de grandes empresas y entidades con participación pública, Solchaga pasó discretamente a un segundo plano. Lógico. Sus enemigos sindicales habrían puesto el grito en la atmósfera si hubiera aceptado un cargo conectado a las ubres del Estado, de modo que desde su despacho en Velázquez, 1, junto a la madrileña Puerta de Alcalá, se entregó a la función de abrir portillos a empresarios e inversores españoles en América Latina. Su experiencia de casi 20 años de gobierno hacían de él un bróker solvente, conocido y cotizado.

Puesto que la actividad privada goza de una protección legal extraordinaria en lo atinente al secreto mercantil y empresarial, resultaba difícil –y además irrelevante– conocer a quién servía el todopoderoso exministro desde su importante despacho. Sólo se sabía que Solchaga & Recio facilitaban negocios al otro lado del Atlántico. Su desvinculación política fue evidente con el PSOE en la oposición. Pero algunos años después asomó la cabeza como colaborador del equipo de élite convocado por el presidente del Gobierno y secretario general del partido, José Luis Rodríguez Zapatero, para actualizar el programa económico. Los buenos entendedores comprendieron la influencia de Solchaga. Unos mandan y otros influyen en quienes mandan. Es el juego. Con todo, a nadie extrañó la presencia del promotor de la reconversión industrial en aquel comité de sabios. Su antigua amistad con Alfredo Pérez Rubalcaba y otros correligionarios del equipo de José Luis Rodríguez Zapatero, ya en fase menguante por la crisis financiera y económica, justificaba su presencia.

Lo cierto es que la dimensión creciente del sector del juego y la falta de una regulación más estricta nunca fueron abordadas en los programas de los expertos socialistas. Aunque ya moviera dos puntos del PIB, no mereció la atención de los economistas y expertos fiscales que, sin embargo, analizaban con capilar esmero otros subsectores. Si consideramos la extrañeza y las protestas de algunos portavoces y *lobbies* de los empresarios del juego por el simple hecho de que Unidas Podemos incluyese en su programa electoral de 2019 la promesa de regular la publicidad de las casas de apuestas, resulta comprensible que los socialistas y otras formaciones tan respetuosas con las leyes del mercado como minadas por la corrupción sistémica prefirieran el silencio, que es lo que interesa al sector.

Un tiempo después, el gran mudo Solchaga protagonizó otra de sus contadas apariciones públicas. Fue como «ponente magistral» del congreso de la Asociación Nacional de Empresarios de Salones de Apuestas y Juegos de Azar (ANESAR), invitado por su presidente, el catalán José Vall Royuela, y retribuido por tres grandes operadores del juego. ¿Casualidad? Parece improbable. Lo cierto es que Vall Royuela invitaba a Solchaga por algún interés especial. ¿Cuál? El empresario catalán de los salones de juego y tragaperras del Grupo Valisa reconocía que estaba realizando «una prospección» para ampliar sus negocios en América Latina. «Estamos operando alrededor de 300 o 400 terminales de juego en Colombia y Panamá.» Y el vicepresidente primero de la ANESAR, Enric Sanahuja Amat, también exportaba bingos a Colombia. Solchaga es experto en esos mercados. Otros empresarios con intereses en Hispanoamérica participaron y patrocinaron el citado congreso.

LA CONTAMINACIÓN FUNDACIONAL DE MAÑUECO

El azar contaminó hace tiempo al actual presidente de la Junta de Castilla y León, Alfonso Fernández Mañueco, un abogado salmantino de familia franquista y larga trayectoria política en el PP, al que se afilió a los dieciocho años. En 2006 aceptó encantado la presidencia de honor de la Fundación Social del Juego Privado que le ofreció el patrón regional del sector, José Ballesteros Requejo, un hombre que comenzó explotando el bingo del club de fútbol Real Valladolid y prosperó rápidamente.

Como casi todos los políticos ambiciosos, Mañueco no hacía ascos a honores, prebendas y donativos. Por el contrario, se dejaba querer, es decir, contaminar. Cuando el empresario Ballesteros le convirtió en presidente de la fundación benéfica, Mañueco ya había demostrado sus dotes de mando como concejal y presidente de la Diputación de Salamanca, y ejercía de consejero del Gobierno autonómico de Juan Vicente Herrera desde 2001 y de secretario general del PP de Castilla y León desde 2002. Era el hombre propicio, el mejor padrino político con el que podía contar el sector timbal de la región.

La ductilidad de este político, que alcanzó la presidencia de la Junta de Castilla y León en 2019, quedó de relieve cuando aceptó donativos de empresarios para sus campañas a la alcaldía de Salamanca, que efectivamente conquistó en 2011 y ejerció hasta finales de 2018, cuando optó a la presidencia de la Junta. Su padre fue designado por Franco alcalde de la capital charra (1969-1971), lo cual explica que se negara a retirar el medallón con la efigie del dictador de la Plaza Mayor de Salamanca, como ordenaba la Ley de Memoria Histórica. De casta le venía al galgo.

Al colocarle al frente de la Fundación Social del Juego, el operador de bingos y tragaperras Ballesteros no sólo estrechaba sus relaciones de confianza con Mañueco, sino que le hacía partícipe de las decisiones de los patrones de la entidad sobre el destino de los donativos voluntarios y desgravables de los empresarios del sector. El objeto de la fundación era amplísimo. Según la escritura constituyente ante el notario de Valladolid Julián Manteca, podía sufragar «servicios sociales, sanidad, inmigración, cooperación al desarrollo, patrimonio histórico-artístico, cultura, turismo y cualquier otro sector social general». Es decir, lo que interesara a los titulares del poder político en cada momento.

Una vez más la generosidad caritativa de este sagaz patrón, que también se significó por su rechazo a la ley que prohibió fumar en los locales y espacios públicos cerrados y creó clubes privados de fumadores, contrasta con la ingeniería fiscal para evitar los impuestos ordinarios por los beneficios. Así, al mismo tiempo que promovía la mencionada fundación, se ponía en manos de Pilar Uribarri, asesora jurídica del Santander Private Banking Gestión para las sociedades de inversión de capital variable (sicav) en España y Luxemburgo, y creaba con su esposa Pilar Casas González y su

hijo Gustavo Ballesteros Casas una sicav que le permitía reducir al 1 por 100 el impuesto de sociedades.

Cuando Mañueco se convirtió en presidente autonómico con el apoyo de Ciudadanos, Ballesteros había prosperado tanto que regentaba el Gran Casino de Castilla y León, el Gran Casino de La Mancha, ejercía como administrador único de Superflash Machine y era titular de Adirsa Inversiones, Aljugosa y ocho sociedades más. Había extendido sus negocios de azar a Venezuela y los medios especializados le consideraban «uno de los grandes», un personaje que además de capitanear numerosas salas de bingo en varias ciudades, incluida Madrid, se adentraba en el mundo de los casinos y los salones de juegos, con una oferta dual (presencial y *online*) en constante crecimiento. «Aunque estamos asistiendo a un relevo generacional (en el sector), a mí me sucede todo lo contrario, me ha dado por comprar, por extenderme, por redoblar mi compromiso con el trabajo, por seguir empujando y creciendo. Y ahí estoy», declaraba a la revista *Sector del Juego*[1].

El nuevo propietario del casino Roxy de Valladolid desde julio de 2019 y titular del 100 por 100 de las acciones del muy publicitado Ebingo Online España tras comprar las participaciones de Proyectos Fénix y Estrategias Coves Selva, dos empresas del sector, no sólo cuenta para sus propósitos expansivos con poderosos asideros políticos y con nuevas licencias de juego y de apuestas *online*, sino también con los servicios de Miguel Ángel Blanes, un personaje egresado de las puertas giratorias que fungió de director general de tributos de los Gobiernos autonómicos de Murcia (PP), pasó a asesorar a los empresarios del juego y acabó en nómina de los Ballesteros.

FEIJÓO AL SERVICIO DE LUCKIA

De larga data son también las relaciones del presidente de la Xunta de Galicia, Alberto Núñez Feijóo, con el presidente de Luckia, José González Fuentes, considerado el emperador gallego del juego. Egasa, la sociedad matriz de los hermanos González Fuentes, aparece en el sumario judicial de la trama Gürtel como donante de 100.000 euros al PP. Se trata de la única prueba de engrase o dopaje del partido conservador desde el emporio timbal

de los González Fuentes, y salió a la luz con otras aportaciones empresariales, que totalizaban 1,88 millones de euros, porque el gerente del PP gallego, Modesto Fernández Rodríguez, se despistó y las incluyó en el informe contable del año 2006 que elevó a sus superiores y a la sede nacional en Génova, 13 (Madrid). En enero de ese año, Núñez Feijóo, que había sido consejero y vicepresidente de la Xunta con Manuel Fraga, ganó a sus competidores internos y se convirtió en presidente del PP de Galicia. Cuatro años después obtuvo mayoría absoluta en las elecciones autonómicas.

Aunque cabe suponer una financiación más generosa por parte del emperador timbal, cuya corporación Egasa XXI explota las marcas Luckia y Solpark y extiende sus dominios por toda España, Portugal, Croacia, Malta, Chile, Perú, Colombia, Panamá y México, no hay otras pruebas nutricias a la caja B del partido conservador, lo que no quita para que el presidente Núñez Feijóo siempre se haya esmerado en el trato a don José González Fuentes. Si, por ejemplo, el Club Financiero de Santiago de Compostela le otorgaba el premio a la excelencia empresarial (2015), allí estaba Feijóo rindiendo honores; si la patronal coruñesa le nombraba empresario del año (2018), allí acudía el presidente de la Xunta a entregarle el premio. Y, cuando decidió ampliar su negocio con un casino en Vigo para deleite y desplume de *cruceristas,* Feijóo no dudó en allanarle el terreno.

La autorización del Casino de Vigo se puede considerar el paradigma de la desvergüenza (legal). Para burlar la Ley del Juego, que sólo permitía un casino por provincia y exigía una distancia mínima de 25 kilómetros de las ciudades de más de 300.000 habitantes, el Gobierno de Feijóo incluyó en la ley de acompañamiento del presupuesto de la Xunta para 2015 la disposición «dos por uno», por la cual se autorizaba a los casinos Atlántico de A Coruña y A Toxa de Pontevedra instalar «una sala adicional» fuera de área, es decir, donde los operadores quisieran hacer negocio. La fórmula fue ratificada por el Parlamento gallego con los únicos votos del PP y permitió a los González Fuentes y sus socios de Cirsa (Manuel Lao y familia) abrir el Casino de Vigo –2.500 metros cuadrados de salas de juegos de azar, máquinas tragaperras y hostelería– como un anexo o «sala adicional» del casino de la isla de A Toxa, en el municipio de O Grove, a 30 kilómetros en línea recta y 70 por carretera de la isla.

Con todo, la desvergüenza no pasa de ser una apreciación subjetiva sin efecto social, político y jurídico alguno en un mundo gobernado por la simulación y el cinismo. Y ya se sabe que «cínico» viene del latín y significa «canelo o perruno, que orina en público sin sentir vergüenza». Aquí se pueden hacer favores políticos y conceder títulos de liderazgo empresarial a los más conspicuos promotores de la enfermedad social y la ruina familiar sin sentir pudor. Se puede ser «empresario del año» o recibir el galardón a la «excelencia empresarial» aunque, como en el caso que nos ocupa, la aportación a la sociedad mediante el pago de impuestos por los beneficios empresariales quede entre paréntesis, al amparo de dos sicavs.

Por si el anclaje político fuera poco estable, José González Fuentes fichó como consejero de Luckia al exvocal del Consejo General del Poder Judicial, Javier Laorden Ferrero, socio del bufete Cuatrecasas y experto en adquisición y concentración de grupos empresariales, planificación jurídica y organización corporativa de empresas familiares, así como en liquidaciones concursales e inversiones transnacionales. La experiencia de este hombre vinculado al PP, amigo y colega de Soraya Sáenz de Santamaría, ha resultado propicia al proceso de expansión de Luckia, una de las compañías que más ha infestado los barrios populares con salones de juegos y apuestas. Su penúltima ofensiva para conquistar Andalucía ha llevado al emperador gallego a firmar acuerdos en 2018 con 70 socios locales, alcanzando la cifra de 200 salones propios y franquiciados.

Claro que no sólo de éxitos y conquistas territoriales viven los jefes tragamonedas y sus lugartenientes. Laorden se llevó un buen chasco cuando optó a la alcaldía de Torrelodones (2011) como candidato del PP y no logró su objetivo a pesar de contar con el apoyo de Sáenz de Santamaría en su campaña electoral. La contrariedad y el temor al descrédito afectaron también al emperador González Fuentes cuando la operación policial Oikos puso de relieve que Luckia era el instrumento elegido por la trama de amaños de partidos de fútbol para blanquear dinero de la droga a través de las apuestas deportivas.

El relato de los periodistas Esteban Urreiztieta y Orfeo Suárez, en la edición del diario *El Mundo* del 10 de junio de 2019[2], sobre la investigación policial del narcotráfico en la que aparecía el exjugador Carlos Aranda amañando partidos de Primera División y de Segunda mediante pagos a jugadores con dinero obtenido de la venta de drogas, y

dando indicaciones a los miembros de su red sobre las apuestas que debían cursar, sobresaltó a los operadores e hizo temblar a los jefes Luckia, con quienes Aranda operaba como titular de dos salones de juegos y apuestas en Málaga. Como ya hemos apuntado, la investigación venía de atrás, del seguimiento de un pariente cercano al exfutbolista, que había sido detenido por narcotráfico (un alijo de 40 kilos de cocaína) y exonerado de responsabilidad penal por un defecto de forma.

Pero ni esa contrariedad ni los malos resultados en México y Panamá han desanimado al empresario José González Fuentes a continuar con su ambicioso plan estratégico de convertir a Luckia Gaming Group en «un referente mundial del sector», según escribe en su web. Este benefactor del PP gallego de Núñez Feijóo siente además el compromiso de elegir y capacitar a quienes han de dirigir la sociedad. «Los empresarios tenemos la responsabilidad de preparar a los nuevos líderes del futuro […], sin duda el mejor legado que podemos dejar a nuestro país», dijo tras recibir uno de los muchos premios empresariales.

CATALÁ Y CABANILLAS A SUELDO DE CODERE

Al servicio de los patronos de Codere, la multinacional española creada en los años ochenta del siglo pasado por los hermanos José Antonio y Luis Javier Martínez Sampedro en colaboración con los también hermanos Franco Muñoz (Recreativos Franco), funcionan los exministros del PP Pío Cabanillas Alonso y Rafael Catalá Polo. Pájaros del mismo plumaje vuelan juntos, que dice el refrán inglés. No son los únicos asistentes políticos de estos señores del juego, ya que, según la agencia Bloomberg, eligieron el despacho creado por el exministro de Hacienda, Cristóbal Montoro (Equipo Económico), para defender sus intereses ante la regulación en 2011 del juego y las apuestas. Si a esto añadimos los fichajes de Juan Junquera, secretario de Estado con José Luis Rodríguez Zapatero de jefe del Gobierno, y José Ignacio Cases, secretario general de la Comisión Nacional del Juego en los años ochenta, podemos afirmar que el amarre de los Martínez Sampedro resistía bien los vientos. Por cierto, el profesor Cases impulsó informes y estudios muy valorados sobre el impacto social del

juego antes de que los nuevos directivos de Codere liquidaran la fundación del mismo nombre.

El exministro Cabanillas Alonso se convirtió en mayordomo de confianza de los Martínez Sampedro, que le incorporaron a su sociedad patrimonial, Masampe, y le nombraron consejero de Codere en representación de la propia Masampe. Además de su retribución, obtuvo importantes contratos de la operadora para su empresa particular. En 2017 facturó 373.000 euros a Codere por servicios de «asesoría institucional, comunicación, *marketing* y otros», según la documentación aportada por la sociedad de apuestas y juegos de azar que cotiza en la Bolsa de Madrid. Cierto es que los Martínez Sampedro atravesaban un momento delicado, Codere acumulaba pérdidas y necesitaban relanzar su imagen. Para esa misión eligieron a Cabanillas. Y el exministro aprovechó la coyuntura para su empresa ProTV. Como tantos otros cachorros de la generación de José María Aznar López, el único hijo del que fuera ministro de Información y Turismo, Pío Cabanillas Gallas (cesado por Franco en 1974 por autorizar la proyección de la película de Carlos Saura *La prima Angélica*) y uno de los bastiones de la UCD (falleció en 1991 siendo eurodiputado del PP), prefirió los negocios a la política y aprovechó el caudal de experiencias y relaciones de su paso por el poder (director general de RTVE en 1998 y ministro portavoz del Gobierno en 2000) para ganar dinero. Tanto daba si el caudal venía de una compañía eléctrica, de una constructora dependiente de las adjudicaciones de obras públicas y concesiones administrativas o si el manantial era una empresa de juegos y apuestas como Codere, que en plena crisis económica y depresión social comenzaba a inundar los barrios de menor renta. La ética del dividendo, la única que importa a esos dinámicos ejecutivos, prevalecía (y prevalece) sobre los demás valores (y derechos) humanos.

El periodo de ganancias de Cabanillas en la operadora que actualmente patrocina al Real Madrid de Florentino Pérez terminó en enero de 2018, cuando los inversores hicieron valer su mayoría, arrumbaron a los Martínez Sampedro (véase el capítulo XIV) y liquidaron los contratos con el consejero Cabanillas. Para entonces hacía una década que Aznar y sus *amigantes* (término acuñado por el filósofo Emilio Lledó con la acepción «amigos mangantes») habían perdido presencia e influencia en la dirección

del PP de Mariano Rajoy Brey, quien fue designado sucesor por el propio Aznar y rompió amarras con él y sus seguidores en 2008.

Poco importaba ya a los propietarios de Codere la pérdida de influencia política de los *aznaristas* en el partido de la derecha, pues tenían hilo directo con el nuevo dirigente, Rajoy, a través de Rafael Catalá Polo, a quien nombraron secretario general del consejo de administración de la empresa en 2005.

El letrado Catalá era un valor en alza. Nacido en Corella (Navarra), licenciado en Derecho por la Universidad Complutense (Madrid), había ingresado por oposición en el Cuerpo Superior de la Administración Civil del Estado (1985) y se ganó la confianza de Rajoy, quien, nada más convertirse en ministro de Administraciones Públicas, le nombró director general de la Función Pública (1996) y después se lo llevó al Ministerio de Educación como director general de Personal y Servicios. La jefatura del personal era la especialidad de Catalá desde sus puestos anteriores como subdirector de Recursos Humanos del Ministerio de Sanidad (1988-1992) y director laboral de Aeropuertos Nacionales (AENA).

Cansado de su función de látigo en los conflictos laborales y de echar obreros a la calle («reestructuración», en la jerga burocrática), fue nombrado subsecretario de Hacienda en el año 2000 por el titular del departamento, Cristóbal Montoro Romero, de donde pasó a un cargo de mayor rango en 2002: secretario de Estado de Justicia, con José María Michavila de ministro. Su conexión con Rajoy y con Montoro le convertían en un fichaje de lujo para los Martínez Sampedro en un tiempo en que, además, se preparaba la nueva ley del juego para regular las apuestas deportivas y las timbas *online*. Catalá se mantuvo al servicio de los grandes señores del juego de azar hasta que, en diciembre de 2011, Rajoy, ya convertido en jefe de Gobierno con mayoría absoluta, le nombró secretario de Estado de Planificación e Infraestructuras, con Ana Pastor Julián, mujer de la máxima confianza del presidente, como ministra de Fomento.

Apenas dos años después, al regreso de las vacaciones pontevedresas de 2014, Rajoy le nombró ministro de Justicia y notario mayor del reino en sustitución del impracticable Alberto Ruiz-Gallardón, quien había dejado la alcaldía de Madrid en manos de Ana Botella, esposa de Aznar, para ocupar la cartera desde la que endureció el Código Penal, reimplantó la cadena perpetua y quiso, pero no pudo, derogar la ley del aborto. Tampoco pudo

evitar que prosperase la investigación judicial de la trama Gürtel de corrupción del PP, que finalmente supuso la censura parlamentaria y la caída de Rajoy en 2018.

Aunque la mayoría de los exministros optaron por la retirada, Catalá se aprestó a colaborar con el nuevo dirigente del partido, el palentino Pablo Casado Blanco (hijo político de la dirigente madrileña Esperanza Aguirre Gil de Biedma), quien le colocó de cabeza de lista al Congreso por Cuenca en las elecciones generales de abril de 2019. Salió elegido diputado. Pero hizo sus cálculos y el 31 de mayo entregó el escaño a la auténtica dirigente provincial del partido, María Teresa Bonilla. Prefería ganar dinero a someterse al dogal de las incompatibilidades, así que volvió al servicio de Codere, la multinacional del juego, ya con unas 1.500 terminales de apuestas en otros tantos salones en España y con notable presencia en ocho países de Europa y América Latina.

El nuevo cometido de Catalá no sería de secretario del consejero de administración en la industria de los millonarios Martínez Sampedro, ya apartados de la presidencia de Codere, ni de patrón de la fundación junto con su correligionario y amigo Cabanillas, sino de «colaborador externo y asesor global de relaciones institucionales» de la operadora, según informó en julio de 2019 *El Confidencial*[3]. El periódico digital atribuía la información a fuentes del entorno del exministro y concretaba su principal misión: la mediación para evitar que la eventual reforma del marco legal del juego perjudicara al sector. Este servicio de *lobista* es en todo caso compatible con el puesto de secretario de Justicia e Interior que después le asignó Casado en la dirección ejecutiva del PP. Y también lo es con la presidencia de la sociedad Belagua, copropietaria de AC Hoteles, que el exminsitro comenzó a ejercer tras su cese.

JEFE DE ÉTICA DEL PP Y CONSEGUIDOR DE ORENES

Como tantos otros profesionales del derecho, el cartagenero Andrés José Ayala Sánchez llegó a diputado en las listas del PP con ideas bastante claras sobre los intereses que debía defender: los suyos y los de sus socios del grupo Orenes, el emporio de casinos, salones de juegos, máquinas tragaperras y, más recientemente, de la operadora de apuestas *online*

Vivelasuerte, que preside el murciano Eliseo Orenes. Ayala dio el salto a la política nacional en el año 2000 desde el bufete especializado en asuntos urbanísticos que regentaba en la histórica ciudad. Saltó con el resorte del entonces poderoso dirigente Federico Trillo Figueroa y mantuvo su escaño por cinco legislaturas.

La habilidad de ese hombre para disfrazar sus intereses particulares y el tráfico de influencias fue tan esmerada que dio el pego a propios y extraños. Quizá por eso el presidente del Gobierno, Mariano Rajoy, le significó como un ejemplo acabado del modo de hacer bien las cosas y le colocó al frente del comité de ética («Derechos y Garantías» le dicen) del partido en febrero de 2017, cuando ya Ayala había renunciado a su escaño por Murcia. Cuatro días después de esa importante designación en un partido asolado por la interminable sucesión de casos de corrupción, Ayala era nombrado discretamente, sin reseñas ni publicidad, consejero de Adif, la empresa pública propietaria de las infraestructuras ferroviarias españolas.

En su función de míster Proper del PP, este Ayala se permitió alguna ironía sobre su paisano y correligionario Vicente Martínez Pujalte, quien asesoraba, tomando café, según dijo, a unos clientes que le había pasado Trillo para que obtuvieran licencias de parques eólicos en Castilla y León, donde mandaba el PP desde los tiempos de Aznar. «A mí no me pagan por tomar café», dijo en referencia a las funciones del diputado Pujalte. «Y no tengo cuentas en Panamá», añadió en alusión a las sociedades del entonces titular de Industria, José Manuel Soria (quien mintió y tuvo que dimitir), y de la esposa del comisario europeo y exministro Miguel Arias Cañete, Micaela Domecq Solís.

Donde en realidad tenía cuentas era en el grupo lúdico de los Orenes, para el que trabajaba como socio encubierto desde 2011 y conseguidor al tiempo que ejercía primero como portavoz y después como presidente de la Comisión de Fomento, Transporte e Infraestructuras del Congreso de los Diputados. Así, mientras él fungía en las dependencias parlamentarias como supuesto defensor de los intereses públicos en puertos, aeropuertos y redes de transportes, su esposa Carmen Alcaraz obtenía, como consejera de Orenes Grupo, concesiones ventajosas de AENA. En 2015 consiguió a bajo precio (en relación con el mercado) la adjudicación hasta 2025 de dos salas de juego en los aeropuertos de Alicante y Málaga. Quizá fueron las iniciativas más rentables para el primer grupo murciano del juego si

tenemos en cuenta los millones de turistas que dejan la calderilla en las máquinas tragaperras de los aeropuertos antes de embarcar de regreso a sus países.

La esposa de Ayala, Alcaraz, era entonces consejera de tres filiales del grupo Orenes: Gran Casino Extremadura, Electra Rioja Gran Casino y Servicios Comerciales y Recreativos. Actuaba, en realidad, como tapadera del habilidoso político, quien, poco después de anunciar que no volvería a presentarse a diputado en las elecciones generales de 2016, sustituyó a su mujer en los consejos de las empresas. Así, el 27 de abril de 2016 Alcaraz dimitía como consejera de Gran Casino Extremadura desde 2011, y era sustituida por su marido en agosto del mismo año. Otro tanto ocurría en Electra Rioja Gran Casino. Y lo mismo sucedió en Servicios Comerciales y Recreativos, otra filial de Orenes, el 25 de octubre de ese año.

Con todo, Ayala respetó el puesto de su esposa como administradora única de Espartaria S. L., que, según las cuentas registradas en 2015, era propiedad del diputado al 99,85 por 100. Esta sociedad controla el 17 por 100 de Guimbarda 3 S. L., de la que Ayala fue nombrado consejero y secretario en octubre en sustitución de su esposa. Guimbarda 3 S. L. es a su vez propietaria del 50 por 100 de Isim Carthago, que no figuraba en las declaraciones de bienes y rentas que Ayala presentaba al Congreso y que tiene, según sus cuentas de 2015, el 33 por 100 de la extremeña Bingo Occidental, el 33 por 100 de Gran Casino de Extremadura, el 40 por 100 de Electra Rioja Gran Casino, el 100 por 100 de Servicios Comerciales y Recreativos y el 10 por 100 de Orenes Apuestas Murcia S. L. U., todas ellas filiales de Orenes. Según publicó el diario *Murcia Transparente*, el 15 de mayo de 2017 Isim Carthago también nombró consejero y secretario a Ayala en sustitución de Carmen Alcaraz.

Una vez destapada la vinculación del parlamentario especializado en transportes e infraestructuras con las concesiones de AENA, Podemos preguntó al Gobierno por escrito si existía un «conflicto de intereses» en las relaciones de Ayala, el Partido Popular, la empresa adjudicataria y la concesión del contrato. ¿Conocía el Gobierno la vinculación accionarial de Ayala con el grupo empresarial Orenes, beneficiario de la adjudicación? ¿Qué «interés social» se deriva de la dedicación de 2.500 metros cuadrados de dos infraestructuras públicas a actividades de juegos de azar y apuestas? Podemos remataba sus preguntas con la cuestión principal: «¿Usa directa o

indirectamente el Gobierno los recursos estratégicos del Estado para beneficiar de algún modo a personas afines a su partido, hacer favores, engrasar puertas giratorias y alimentar tramas y conductas propias de mafias?».

El diputado de Podemos Sergio Pascual resumió el asunto:

> Mientras ese señor era diputado, en los despachos de AENA se estaba firmando con su mujer, consejera del grupo Orenes, un contrato de concesión de dos casinos en el Aeropuerto de Alicante y en el Aeropuerto de Málaga por 2,5 millones de euros en unas condiciones muy ventajosas: cuatro veces más barato el metro cuadrado en esos aeropuertos de lo que cuesta el metro cuadrado en alquiler en cualquier zona comercial de esa misma relevancia en la ciudad de Málaga. ¡Qué casualidad que en cuanto dejó el puesto de diputado, su esposa dejó también los cargos que tenía en Orenes y los pasó a ocupar rápidamente el señor Ayala!

¿Había puesto Rajoy al zorro a guardar las gallinas? Lo cierto es que el nombramiento de ese señor de Murcia como responsable de la oficina encargada de velar por la limpieza de los cargos públicos era un asunto interno, pero su designación como consejero de Adif tenía una indiscutible dimensión institucional e implicaba un trato de favor difícil de justificar a un tipo perfectamente *jubilable* con la pensión máxima. De ahí que su nombre y su biografía no apareciesen ni en el famoso Portal de la Transparencia implantado por Sáenz de Santamaría en pleno fragor del caso Gürtel ni en las webs de Fomento y Adif. Si se descubrió fue debido a que figuraba en una nota de la Bolsa de Irlanda que dio lugar a una información en *eldiario.es*[4] y a una crónica sobre el personaje en *cuartopoder.es*[5]. La ocultación había durado 11 meses.

El grupo parlamentario de Podemos pidió entonces nuevas explicaciones al Gobierno de Rajoy sobre el extraño fenómeno. Le secundaron otros grupos de la oposición parlamentaria. Y esta vez el Ejecutivo no tuvo más remedio que contestar y envió al secretario de Estado de Infraestructuras, Julio Gómez-Pomar, a dar la cara en la comisión correspondiente del Congreso. El alto cargo (expresidente de Renfe) se escudó en que el nombramiento era legal y prometió publicar las biografías de los consejeros en la web de la empresa. Eso fue todo por su parte. Ni siquiera negó las dos conclusiones elementales del diputado de Podemos Sergio Pascual. Una: «A ustedes les daba vergüenza hacerlo público y lo ocultaron». Y dos: «El nombramiento responde a cualquier otra cosa menos al interés de Adif».

Pascual se acercó a la verdad al señalar que el cargo de consejero de Adif permitía al señor Ayala una vinculación con el Ministerio de Fomento cuando menos sospechosa en un conseguidor de casinos en aeropuertos. Esa facilidad de acceso al departamento ministerial después de dejar de ser diputado permitía a este personaje velar por las concesiones públicas para sus socios de Orenes y otros inversores. De esa fecha data la iniciativa de Orenes de instalar un mercado *gourmet* en el edificio en desuso de Correos (Murcia). También, un complejo gastronómico en la antigua lonja de Cartagena que albergaba la Cámara de Comercio. Y asimismo la adjudicación del faro de cabo de Palos para la instalación de un hotel por parte de los supuestos inversores Aurelio Solana Ayala y Fernando Díez Ripollés, a quienes asesoraba.

En todos los casos se trata de iniciativas de negocios sobre bienes públicos vinculados o directamente dependientes del Ministerio de Fomento. En el de la concesión del faro y sus terrenos, Ayala, que había vuelto a ejercer desde su bufete especializado en modificaciones urbanísticas, implicó a su sucesor en el escaño por Murcia, Teodoro García Egea, hasta el punto de que el 18 de abril de 2017 planteó una proposición no de ley en el Congreso de los Diputados para cambiar el uso del faro, que fue aprobada con los votos del PP y de Ciudadanos. Sólo un mes antes, Ayala y los clientes mencionados habían constituido la sociedad Faros de Levante, de la cual el propio Ayala era secretario. Y, naturalmente, el titular de la Autoridad Portuaria de Cartagena, Antonio Sevilla, exconsejero del Gobierno murciano con Ramón Luis Valcárcel Siso de presidente, se mostró encantado de convertir el faro de cabo de Palos en un hotel e, incluso, darle un uso cultural para «potenciar el turismo en ese pueblo de pescadores». Las protestas del vecindario dejaron el proyecto en suspenso. Pero, a los efectos que aquí se trata, esa operación puso de relieve la contaminación de altura desde el boyante sector del juego.

[1] *Sector de Juego,* n.º 371, agosto de 2019. Reseña web [https://www.sectordeljuego.com/noticia.php?id=94569]: «José Ballesteros, uno de los grandes de España».

[2] E. Urreiztieta y O. Suárez, «La trama de los amaños usaba las apuestas para blanquear dinero de la droga», *El Mundo*, 10 de junio de 2019.

[3] A. Marco, «El exministro Catalá ficha por Codere en plena ofensiva política contra el juego», *El Confindencial*, 30 de julio de 2019.

[4] A. M. Vélez, «Adif revela que ha fichado como consejero al nuevo presidente de la oficina anticorrupción del PP», *eldiario.es*, 6 de diciembre de 2017.

[5] L. Díez, «Toda España es una timba», *cuartopoder.es*, 3 de junio de 2019.

XIII

QUITARSE DEL JUEGO: UN CASO

Claudio tiene cuarenta y dos años y lleva seis meses y tres semanas sin jugar. Está delante del televisor. Con su eterno chándal Joma o Boomerang, con sus zapatillas J'Hayber. Con aspecto de no haber hecho deporte nunca. (Desde que dejó el juego sale a caminar por las mañanas, igual que un jubilado.) Mide un metro ochenta y cinco y pesa cien kilos. Tiene el rostro carnoso, una masa. Nariz gorda, párpados lentos y abultados, mentón de hipopótamo. Se mueve con cansancio. Como si acabaran de comunicarle una noticia terrible y aún no hubiese podido asimilarla del todo.

Hace siete meses que está en tratamiento. Tiene cita con el psicólogo de la asociación una vez a la semana, durante un año. Su mujer –Nadia– recibe la atención de un trabajador social. Y es su coterapeuta: vigila a Claudio. Al principio lo ayudaba a aplicar las técnicas de relajación –respirar hondo sintiendo el propio cuerpo y su movimiento y su temperatura– cuando era atacado por el hambre de jugar: el síndrome de abstinencia, con sus taquicardias y sus chapuzones en la laguna de la depresión y las ideas suicidas. Ahora intenta hablar con su marido (que es poco hablador, que se lo «guarda todo por dentro») y le recuerda la lista de *pros* y *contras* que él lleva siempre en la cartera. Escrita a mano con rotuladores gruesos, rojo y azul, en un papel que Nadia le compró en una tienda de materiales de pintura del centro: Jeko. Para que no sea sólo una lista, para que tenga también olor y colores y textura, y haga ese ruido crujiente íntimo al sacarla de la billetera de cuero y desdoblarla. No es más que un trozo de papel: la estimulación jamás será tan intensa como la que produce una tragaperras. O una máquina de apuestas Codere, un anuncio de Luckia en mitad de un partido de fútbol. Más de una vez, sin embargo, ha tenido que sacarla y acariciar con las yemas de los dedos su grano rasposo y leer las razones en mayúsculas: ARRUINARME / PERDER CUALQUIER TRABAJO / QUE NADIA ME DEJE / TENER QUE FINGIR TODO EL DÍA / VERGÜENZA / ANSIEDAD, TRISTEZA, DESGANA DE TODO / SOLEDAD, SUICIDIO, MUERTE.

Siete meses durante los que no ha llevado dinero en los bolsillos. Quizá lo justo para comprar el pan. O unos tomates, una bolsa de cebollas en el Mercadona. Siempre con la condición de traer el tique de compra, devolver el cambio (aunque sean unos céntimos, lo que sea). A la entrada del piso hay una mesita alta de caoba en la que están los tiques enganchados con pinzas de tender la ropa y un platito de porcelana en el que caen las monedas del cambio. Como una Fontana de Trevi doméstica. Nadia las cuenta. Coteja las cantidades con los recibos de compra cuando vuelve de trabajar por las tardes.

(Control, vigilancia. Es la única manera de fiarse otra vez de su marido. Un hombre que estuvo engañándola durante más de un año. Que día tras día, semana tras semana, se metía en un salón de apuestas Luckia en vez de ir a trabajar. Que fue despedido y siguió saliendo de casa por las mañanas y se jugó el finiquito y todo lo que tenía en la cuenta. Su figura voluminosa y cansada, con el chándal, con las J'Hayber, con el aspecto desapasionado y mate de las personas esencialmente sedentarias. Ese aire introvertido, medio intimidado, pese a su masa y su tamaño, que sobresalen en cualquier parte. Esperando por la mañana, a las nueve, a que abran la sala de apuestas. Se inventó gastos: que había llevado el coche al taller y le metieron una «clavada», y que tuvo que pagarle a su madre un viaje a Barcelona en el AVE para que visitara a una amiga que estaba muriéndose de cáncer, el AVE de ida y vuelta y dos semanas de hotel: así acompañaría a su amiga hasta que…, bueno, no pudiese acompañarla más. Y se había quedado sin dinero para pagar la luz y el agua, que estaban domiciliadas en la cuenta de él, le dijo a Nadia. Mentiras. Ella le ingresó 500 euros. Luego Claudio por fin se lo contó: lo habían despedido del Leroy Merlin. Ella le ingresó más dinero para que siguiera pagando los gastos hasta que encontrase otro trabajo. Pero al cabo de un mes empezaron a llamar de Gas Natural, del Canal de Isabel II. La cuenta del banco carecía de fondos. ¿Cómo se puede confiar en un hombre que te ha engañado durante tanto tiempo? Controlándolo, vigilándolo. Sabiendo que la culpa no es suya: es la enfermedad, la ludopatía.)

Siete meses sin gastar dinero. Ni para tomarse un café en un bar, sin sacar nada de la cuenta. Ahora es una cuenta compartida: hacen falta dos firmas, la de su mujer y la suya.

> Un hombre no es un hombre hasta que trabaja y tiene dinero para gastarlo –decía su padre–. Cuando puede ver algo en una tienda y comprarlo, entonces es un hombre. Entonces es independiente. Y no tiene que estar pensando en si sus padres o sus abuelos le compran. Puede tener un coche suyo. Invitar a las chicas. Casarse. Por mucho que digan de estudiar, que si es bueno, que si esto y lo otro, mientras uno estudia no es más que un parásito. Es lo único que me gusta de los comunistas. Que todo el mundo tiene trabajo. Lo demás no me gusta nada. Ni un pelo, nada de nada.

¿Qué pensaría su padre de él ahora? Que no es un hombre. Se acuerda de cuando era niño y lo acompañaba al bar y lo veía cambiar un billete y echar las monedas a la tragaperras. Un señor grande, igual que él. Vocinglero y acalorado, con muchos amigos –borrachos con los que coincidía en el bar, que bebían con él, que veían el fútbol con él, pero a quienes nunca hubiera invitado a su casa porque los consideraba unos inútiles–, un hombre intimidante. Claudio no es así. Es retraído. Nunca charla con los parroquianos de los bares –ni con los de los salones de apuestas– y prefiere que no lo reconozcan, no tener que hablar con nadie. No es una persona simpática. Sufre con esos encuentros. No es como su padre, que expresaba a gritos sus ideas sobre fútbol y religión y política. Pero tienen algo en común: una vena derrochadora. Cierto descontrol con el dinero, cierta incapacidad para planificar los gastos, que es compensada siempre por sus mujeres. La madre de Claudio, lo mismo que Nadia, era ordenada y se las arreglaba para ahorrar algo todos los meses.

(Igual que un niño que destroza sus pantalones y agujerea sus zapatos porque sabe que papá y mamá le comprarán otros, Claudio y su padre desperdician el dinero porque son conscientes de que sus esposas cuidan de la economía doméstica. Según Henry V. Dicks[1], al elegir pareja, a menudo se buscan fragmentos perdidos o no permitidos en la propia personalidad. El ahorrador busca al derrochador. El ordenado busca al caótico. El prudente busca al temerario. Esta dinámica en la que el jugador compulsivo mantiene su adicción porque sus familiares lo consideran demasiado irresponsable como para hacer frente al problema con sus propios recursos –padres que pagan sus deudas, parejas que se hacen cargo de los gastos del hogar– es común entre los ludópatas y es uno de los factores *nutrientes* de la adicción.)

Algunos empeñan el televisor, las bicicletas de sus hijos, las joyas de la bisabuela. No basta con añadir sus nombres a la lista de prohibidos. Hay que escribir a Cash Converters, a Wallapop. Acercarse a los locales de compro oro y pedir que se nieguen a atenderlos. El dinero es para ellos lo mismo que la heroína para el yonqui. «El dinero les quema en los bolsillos», dicen los psicólogos. Otros roban y estafan y se meten en negocios sucios. Para conseguir su dosis. No hay manera de dominarlos, y la terapia que ofrecen las asociaciones fracasa y la única alternativa es que entren en una comunidad terapéutica. Recluirlos entre seis y nueve meses. En un lugar donde conviven con otros adictos –sin un céntimo, sin tener que pasar todos los días junto al salón de juego de camino al colegio de sus hijos– y en el que un psiquiatra puede complementar el tratamiento psicológico con medicación.

(Nacidas en Inglaterra en la década de los cincuenta para tratar el alcoholismo, las comunidades terapéuticas son microsociedades en las que los enfermos viven y llevan a cabo trabajos. Su propósito es la transición desde ese grupo cerrado hasta la sociedad *real*. No se trata de un encierro forzoso: hay una *política de puertas abiertas.* Y a partir del segundo mes los adictos disfrutan de permisos para salir durante el día.)

No es el caso de Claudio, que ha escrito junto con su psicólogo otra lista: la de los peligros. Las situaciones que debe evitar porque son una invocación al juego. *Entrar en un salón de apuestas. Ver un partido de fútbol en un bar. Beber alcohol. Anuncios de apuestas en el televisor. La atmósfera competitiva cuando un conjunto de hombres habla de deportes. Quedarse solo viendo la televisión por la noche.*

Aunque es imposible abarcar todas las circunstancias. ¿Ir a la frutería? ¿Una máquina de venta de sándwiches en una sala de espera? Imposible saber qué teléfonos encontrará un ludópata para comunicarse con el juego.

Pero Claudio ha desmontado con su terapeuta muchas de las creencias sobre las que se sostenía su enfermedad. Ahora sabe que en la industria del juego sólo ganan los empresarios de las operadoras, y que el mecanismo de las apuestas está diseñado para causar adicción, que la publicidad alimenta los sesgos cognitivos –ilusión de control, sobreestimación de las propias capacidades– que acompañan siempre a la ludopatía y que la codicia imperante en nuestra época –la riqueza fácil, el negocio cutre pero lucrativo– conduce a la mitificación del dinero (tener mucho, conseguir

mucho) y a la idea de que uno puede hacerse millonario en una sala de apuestas.

Ha llegado a la parte del *descondicionamiento*. Los ludópatas en la fase compulsiva se comportan igual que robots. Lo mismo que zombis. Como si una bacteria alojada en el cerebro gobernase sus actos. El camino desde las ganas de jugar hasta el momento en que se sale del salón de apuestas con los bolsillos vacíos (o de la página web de 888Sport con un agujero en la cuenta) es siempre el mismo. Estereotipado, ritualizado. Los fumadores, los heroinómanos, los ludópatas toman continuamente el mismo sendero. La misma promesa de fumarse un solo cigarrillo, de echar nada más que unas monedas a la máquina. La rápida ruptura de la promesa. Y la inmersión –el chapuzón gozoso– en la hipnosis del juego. *Descondicionar* consiste en quebrar esa cadena de actos. Exponer al ludópata al estímulo (un bar con una tragaperras, una calle con un salón Sportium) y a continuación esperar a que llegue el alivio de los síntomas de la dependencia sin recurrir al juego. A que llegue la relajación, la calma. Se encuentra así un camino nuevo. Se rompe el ritual robótico. El descondicionamiento es progresivo: desde imaginar una situación de riesgo en la consulta del psicólogo hasta visitar con un acompañante una sala de juego y salir sin haber gastado ni una moneda.

La mesa sigue puesta mientras Claudio mira las noticias en el televisor. Servilletas de papel sobre los platos con restos de pasta y tomate, con cáscaras de plátano. Un espagueti sumergido en un vaso. Como un experimento conservado en formol. Migas de pan, hebras de parmesano en el parqué. Lo ha preparado él: los espaguetis, las salsa boloñesa. Es una de las cosas que hace desde que está en terapia. Cocinar. También intenta relacionarse con gente, no sólo con máquinas: ha invitado a su cuñado, que duerme la siesta con su mujer–la de Claudio, Nadia– y que ha dejado su Mercedes AMG de color plata aparcado delante del portal.

Nadia y su hermano hablan mucho desde que ella descubrió el problema de Claudio con el juego. Para él fue una liberación contarlo: que esa costumbre de jugar que tenía desde siempre se había vuelto una necesidad, que llevaba más de un año apostando compulsivamente. Escondiéndose, inventándose gastos, procurando que nadie lo viese entrar en el salón Luckia, obsesionándose con las apuestas: hasta el extremo de perder

cualquier relación con sus amigos (los pocos que tenía). Fue un descanso confesarlo. Las deudas, el arrepentimiento por el dinero perdido. Pero Nadia estuvo a punto de divorciarse. ¿Cómo? ¿Que desde hacía más de un año su marido no había hecho más que engañarla, que había llevado una vida secreta y se había gastado sus ahorros y el dinero que ella le transfería? ¿En las maquinitas? Claudio se había quitado ese peso de encima únicamente para depositarlo sobre su mujer.

Nadia visita a su hermano en su chalet. O él viene y la invita a comer en restaurantes. A Claudio no le molesta. (O no *debería* molestarle, *debería* comprender que es *normal* entre hermanos.) Ni siquiera le importa –dice– que duerman la siesta juntos en la cama de matrimonio. Él es hijo único: no entiende ese tipo de relaciones. Y así lo dejan solo. Es poco hablador, al contrario que ellos. Y mucho más grande y mucho más lento. Ellos se mueven deprisa y hablan deprisa. Le aturden un poco.

Pero sí le molesta que lo hayan abandonado en el salón, con los restos de la comida resecándose en los platos.

Nadia trabaja como administrativa y siempre ha ganado más que él. Y su cuñado se dedica a alguna profesión tecnológica y tiene un coche de lujo y una casa con jardín. Ellos estudiaron. Él no. Antes trabajaba en un Leroy Merlin, pero lo despidieron porque estuvo varios días sin ir: el local Luckia abría a las nueve de la mañana y se metía a pasar un rato antes de empezar su turno y se le iba el tiempo. Cuando miraba el reloj, se le había hecho tan tarde que ya le daba vergüenza presentarse. Y tampoco podía salir así como así de la casa de apuestas. No hasta que recuperase un poco de lo que había perdido, no hasta poder marcharse con algo de dignidad.

El trabajo: un asunto conflictivo para Claudio. Inestabilidad, contratos «de mierda» que le impiden comprarse un coche decente o *meterse* en una hipoteca. Le hubiera gustado estudiar. No sólo por el dinero. Para que lo respeten–su mujer y su cuñado, entre otros–, para que no lo consideren «un problema» (y no lo traten como a un «sirviente» que les prepara la comida y les lava los platos).

Periodista deportivo. A eso hubiera podido dedicarse si hubiese estudiado. (Aunque no se imagina hablando por un micrófono ni aprendiendo a redactar un artículo para decir las imbecilidades que dicen los periodistas: él nunca ha sido tan pretencioso.) Lo hubiera hecho mejor, en cualquier caso, que los que están ahora en la pantalla. Después de las

noticias, antes del parte meteorológico. Un programa de fútbol en el que no hablan de deporte sino de peleas entre futbolistas, de entrenadores que amenazan a los reporteros en las ruedas de prensa, de jugadores que se emborrachan o toman el sol en las cubiertas de sus yates. Amarillismo. No debería estar viéndolo. (En la lista de situaciones de riesgo figura esa, entre las menos peligrosas: leer los periódicos, ver los programas sobre deporte en la televisión.) Pero lleva siete meses sin apostar, qué importa.

Han abierto otro salón. Luckia. La fachada naranja resplandeciente. Esta tarde hay partidos. Y él sabe lo que sucederá. Sabe qué equipos ganarán, por cuántos goles. Y sabe qué jugadores van a marcarlos. Más o menos, con un margen de error pequeño. Tiene ese talento desde crío. Entiende de deporte. Puede interpretar lo que ocurre en un campo de fútbol, qué está haciendo cada jugador: su puesto en la cancha, la tarea que le ha encomendado el míster. ¿Se imagina su cuñado eso? Claro que no. Su cuñado –con su chalet, con su Mercedes– no es más que un ignorante. Claudio les prepara la comida y ellos comen y se van a dormir y le dejan la basura para que él la recoja. Eso es él para ellos: un subordinado.

Primero comprueba que ya están dormidos. Luego se acerca al bolso de cuero de su cuñado, que cuelga de una silla del comedor, y lo abre y saca la cartera. 80 euros en billetes. Se los mete en el bolsillo del chándal. Abre el armario de Ikea de la entrada y rebusca en el bolso de su mujer –en su heterogéneo interior: pintalabios y compresas, un par de alpargatas enganchadas con una goma, un termo de café– y encuentra la cartera y la abre. 50 euros. Se los guarda. Pero hay algo más: una tarjeta de débito que usó una vez, hace ocho o nueve años, cuando Nadia le pidió el favor de que se acercase al cajero y sacara una cantidad por ella. Le dio el número. Ahora parece imposible que haya existido alguna vez tanta confianza entre ellos. ¿Todavía se acuerda de esos cuatro dígitos?

Lo devolverá todo. Va a apostar en un par de partidos que ve con mucha claridad. Sabe lo que va a ocurrir. Está seguro. Ganará y les devolverá a Nadia y a su cuñado lo que les ha cogido *prestado*. No es tan grave, no es para tanto.

Tres horas después lleva perdidos 400 euros. No ha tenido que enseñar el DNI: se le ha dejado apostar aunque su nombre figura en la lista de prohibidos. Su mujer le ha telefoneado por lo menos diez veces. Pero él no

contesta. Las primeras apuestas no marcharon como había pensado. *Tiene* que quedarse para recuperar el dinero. Seguir ahí dentro jugando. Obligatoriamente. Porque lo contrario sería como pagar una semana de hotel y marcharse sin haber pasado en la habitación ni una noche, cree. Cuando aparecen su mujer y su cuñado (pálidos, con un aire de emergencia que le asusta, con la catástrofe impresa en los rostros), la vergüenza de haber metido las manos en sus carteras se vuelve intolerable. Intenta a la desesperada recuperar el dinero en una tragaperras. Pero su cuñado lo agarra del brazo, con rabia, con el impulso rabioso que ha acumulado durante dos horas buscándolo por los salones de apuestas del barrio y de la zona de su antiguo trabajo, el Leroy Merlin. Se lo lleva de un tirón mientras la tragaperras continúa lanzando destellos y haciendo ruiditos de hojalata en la penumbra del local.

(Las recaídas son frecuentes. Algunos psicólogos creen que se trata de una parte necesaria de la recuperación. En el caso de Claudio, la imposición terapéutica de no llevar dinero encima –o de llevar muy poco– le produce sentimientos de falta de valor. Imagina que su padre hubiera pensado que «no es un hombre». Se cree poco importante, poco apreciado por su cuñado y su mujer, que tienen buenos empleos y ganan sueldos considerables. La posibilidad de apostar –mientras ve la televisión, el programa sobre deporte– irrumpe cuando él se siente como un «sirviente» de sus familiares. Porque lo han dejado solo con los platos sucios, aunque ninguno de ellos le ha pedido que los lave. Las apuestas deportivas aparecen repentinamente como la salvación: un modo de mostrar su valía, de enseñarles que no es ningún tonto aunque esté desempleado. La recaída ilumina otro camino en el tratamiento de Claudio: su padre, las ideas de su padre sobre el dinero y la *hombría*, la relación de su padre con el juego –las tragaperras– cuando él era un niño Se trata de ideas que Claudio ha *absorbido* sin digerirlas primero, creencias que destruyen su autoestima y lo empujan a jugar otra vez.)

[1] H. V. Dicks, *Marital Tensions. Clinical Studies Towards a Psychological Theory of Interaction*, Londres, Routledge, 2016.

XIV

EMPRESAS ESPAÑOLAS: DE LOS FONDOS BUITRE AL SEÑOR ROURES

Cuando se recompensa la codicia humana, esta se convierte en un poderoso inductor de corrupción.
John Perkins

Los operadores del azar utilizan cifras, siglas, algoritmos, abreviaturas, disfraces. Sus marcas y logotipos enmascaran su identidad. Algunos cotizan en los mercados de valores de varios países y se mueven en un magma societario difícil de escrutar. Se fusionan, fraccionan, pactan y se multiplican. Poco o nada sabemos de su origen y su identidad, lo que no impide que entren en nuestras casas como si fueran de la familia y se cuelen en nuestros ordenadores y dispositivos móviles con la intención de que nos fijemos en ellos y entremos en su juego. Agitan nuestra curiosidad con regalos de dinero y ofertas de ganancias sin desvelar jamás su verdadera intención: apropiarse de nuestros datos y limpiarnos la cartera. Nos estudian, alagan, analizan. Comprueban nuestra solvencia. Y saben mucho más de nosotros que nosotros de ellos. ¿Quiénes son esos tipos? ¿Qué hay detrás de los nombres y las marcas que utilizan y cuyo significado sólo ellos conocen? Echemos una ojeada a los más voluminosos grupos de matriz española con dimensión multinacional, seguidos de los señores regionales del juego y, en un capítulo aparte, de los operadores internacionales que se benefician de la creciente clientela española, con dos millones de apostantes habituales registrados.

CODERE: PASTA PARA LOS BUITRES

Las tres grandes multinacionales del juego de matriz española, Codere, Sportium y Luckia, nacieron a mediados de los años setenta y comienzos de los ochenta del siglo pasado y crecieron y se forraron con los bingos, los casinos y, sobre todo, las máquinas tragaperras. Las tres siguieron un proceso similar y al final dos de ellas, Codere y Sportium, cayeron en manos de fondos buitre. Y la tercera, la gallega Luckia, está abierta a pactos

y componendas con otras operadoras internacionales y acepta recursos de los fondos de inversión para ampliar su mercado en países propicios de los cinco continentes, según dice su presidente, José González Fuentes, quien desearía situar su empresa entre las grandes operadoras globales.

En los años ochenta y noventa del siglo XX era difícil encontrar en la geografía urbana española algún bar o cafetería en los que no sonara la insistente música campanillera de una o dos tragamonedas centelleantes. El parque de máquinas matriculadas y controladas por Hacienda llegó a cifrarse en 240.000. Como en el cuento del rico del pueblo que alteró la vida normal de los habitantes escondiendo cada noche un gran billete en algún lugar de la localidad, miles de personas salían cada mañana a buscarlo en esos artilugios de la suerte. La imagen de decenas de mujeres y hombres mayores, en su mayoría jubilados, alimentando los buches metálicos de los caprichosos ingenios del azar alineados en céntricos locales o colocados a la entrada de los bares permanece en la memoria gráfica de los españoles que hoy cuentan más de cuarenta años. La adicción al juego corría como el fuego sobre la pólvora y demasiadas personas (nunca sabremos cuántas) la contraían o, como decían en algunos pueblos, se volvían «ludopáticas». Salían a hacer la compra y regresaban con la bolsa vacía y los bolsillos limpios o, en el mejor de los casos, los monederos con algo de comida.

De esa industria y de los populares bingos se beneficiaban, entre otros, los hermanos Franco Muñoz, Jesús y Joaquín, naturales de Ajofrín (Toledo), y los también hermanos Martínez Sampedro, José Antonio y Luis Javier, naturales de Madrid, cuando decidieron asociarse y fundaron Codere en 1980. La prosperidad y el crecimiento de la actividad extractiva de monedas y billetes de los bolsillos del personal les mantuvo unidos durante 25 años. Los señores del bingo, los Martínez Sampedro, y sus socios *tragaperreros*, los Franco Muñoz, prosperaron extraordinariamente con su modelo de negocio. Los dueños de Recreativos Franco y de Masampe, es decir, los propietarios de Codere, llegaron a contar con 4.000 empleados. También el Estado, que cobraba la tasa anual por cada máquina instalada (3.400 euros anuales en la actualidad) y la tasa de juego a los bingos, salas, despachos de apuestas y casinos (véase el capítulo XVIII), obtenía ingresos millonarios sin preocupare del daño humano. Después de todo, cada cual es libre de gastar su dinero en lo que le plazca. Y la preocupación principal de

las autoridades era entonces la heroína y otras drogas que diezmaban a la juventud.

Codere fue creciendo, ampliando sus dominios peninsulares, creando sucursales en América Latina y engrasando sus relaciones con el poder político para evitar problemas e inspecciones por sorpresa. Los Martínez Sampedro gustaban de incorporar al consejo de administración de su *holding* Masampe a personajes con influencia política y buena mano en las administraciones públicas. Llegarían a contar con el exministro Pío Cabanillas y con el ministro de ida y vuelta Rafael Catalá en sus filas, como hemos visto. Ostentaban la mayoría en Codere y eran propietarios de una ambición ilimitada. En 1999, con una facturación de 150 millones de euros y unos beneficios de 42, protagonizaron su primer intento de sacar la operadora a bolsa. Los bancos lo desaconsejaron y sus socios, los Franco Muñoz, no lo vieron claro. Pero en 2005, con un crecimiento económico basado en la especulación inmobiliaria y el crédito fácil, los Martínez Sampedro consideraron que había llegado el momento de colocar en la Bolsa de Madrid las acciones de Codere y seguir creciendo.

Entonces los Franco Muñoz decidieron abandonar la compañía. Llegaron a un acuerdo amistoso con sus socios y les vendieron, por unos 350 millones de euros, su participación en Codere. Se quedaron, no obstante, con el 4,5 por 100 de la empresa. Los Martínez Sampedro financiaron el primer pago de los tres pactados con los Franco con un crédito de 135 millones de euros de la banca suiza (Credit Suisse) y se hicieron con el dominio casi total de la sociedad (más del 80 por 100).

Codere siguió creciendo, comprando pequeños y medianos operadores y expandiéndose por Italia, Argentina y México. Con la fuga hacia delante, la compañía empezó a acumular deudas. Así que mientras los Franco Muñoz (Joaquín murió en 2009) se aliaban con los hermanos Orenes, que explotaban el Casino de Castellón y poseían asideros políticos en el PP murciano para ampliar su mercado en esta y otras autonomías, sus antiguos socios diversificaban la actividad lúdica, entraban de lleno en Italia con las apuestas deportivas *online* (todavía sin regular en España) y seguían creciendo (y acumulando deuda) hasta convertir la operadora en un gigante con pies de barro. Entonces descubrieron una nueva dimensión de su juego: la quiebra. En 2014 tenían ya una deuda cifrada en 1.100 millones de euros, superior al valor de la empresa, las acciones habían caído desde los 17

euros iniciales hasta 0,7 y la capitalización bursátil no alcanzaba los 50 millones de euros.

Para evitar el concurso de acreedores, los Martínez Sampedro negociaron la conversión de la deuda en participaciones de capital en la empresa. Los acreedores aceptaron una quita significativa y, encabezados por los fondos buitre Silver Point, Abrams Capital y Contrarian, se apoderaron de Codere. Los ambiciosos señores del juego vieron reducida su participación en la sociedad al 18 por 100. Perdieron la mayoría, pero mantuvieron la presidencia, la vicepresidencia y un puesto de consejero en la entidad (Pío Cabanillas). Dos años y medio después, en 2018, los representantes de los fondos buitre («fondos de cobertura» o *hedge funds* en la jerga técnica) hicieron valer su mayoría y relevaron de sus cargos a los cofundadores de Codere. Eso sí, José Antonio y Luis Javier Martínez Sampedro recibieron una indemnización de 4,6 millones de euros (2,27 millones el primero y 2,35 el segundo) y se mantuvieron como vocales de un consejo de administración que ya no controlaban.

El nuevo presidente de la entidad, el uruguayo Norman Sorensen Valdez, liquidó asimismo los contratos del exministro Pío Cabanillas Alonso con Codere, que era vocal en representación del *holding* de los Martínez Sampedro y cobraba aparte para su empresa de imagen y asesoría. Sorensen impuso el rigor frente a los sablistas. Procedía de Deloitte y había sido directivo de Citibank y AIG. En 2016, cuando entró de consejero en Codere, asumió las funciones de coordinador y presidente de la comisión de nombramientos, retribuciones y gobierno corporativo. Enseguida descubrió asuntos y procedimientos internos que no le gustaron. Además, la operadora no repuntaba, no conseguía el beneficio estipulado por los fondos de inversión: en 2017 obtuvo unas ganancias netas de 2,7 millones de euros y en 2018 contabilizó unas pérdidas de 40,4 millones. La hiperinflación en Argentina y la consiguiente pérdida de valor del peso frustraron las expectativas de los accionistas mayoritarios.

Los inversores dictaron su veredicto y Sorensen se hizo cargo de la presidencia de la empresa, con Vicente di Loreto como consejero delegado y director general. Este Di Loreto había sido directivo de Arthur Andersen, Pepsi, la agroindustria Bunge y el grupo periodístico Clarín. Contaba además con 14 años de experiencia como gestor en el sector lúdico. Los fondos buitre hicieron valer su mayoría en Codere con los votos de sus

consejeros Manuel Martínez-Fidalgo Vázquez, Timothy Lavelle, David Reganato y Matthew Turner. Este último se había incorporado como vocal independiente y había desempeñado puestos clave en Kaupthing Bank, Merrill Lynch y Bank of America.

Al perder el control ejecutivo y verse reducidos a vocales rasos, los Martínez Sampedro, quienes, como tantos patriotas, ya habían creado una sociedad en Luxemburgo para pagar menos impuestos en España, impugnaron su destitución en los tribunales y en la Cámara de Comercio Internacional de Madrid. El litigio se halla pendiente de solución. Entienden que el fondo Silver Point concertó con varias firmas la operación para echarlos y apoderarse de Codere en vez de lanzar una oferta pública de acciones (opa). Un juez de Connecticut (EEUU), donde Silver Point tiene su sede, ha convalidado sus pruebas sobre la concertación del mencionado fondo con los también americanos Abrams, Contrarian y M&G.

Pero ese paso inicial favorable a los intereses de los fundadores de la multinacional española no modifica su situación en la operadora de apuestas deportivas que patrocina al Real Madrid y que sólo en 2018 disparó un 77 por 100 el número de salones de juego (entre cinco y 50 máquinas), pasando de 523 a 928. Quiere decirse que, con el 15 por 100 del capital, los Martínez Sampedro tendrán grandes dificultades y necesitarán mucho crédito para recuperar el control de la entidad. De momento, Codere está en manos de los siguientes fondos buitre: Silver Point Capital Management (23,35 por 100), Abrams Capital (8,78 por 100), Contrarian Capital (7,27 por 100), Turnpike Limited (2,23 por 100), VR Partners (2,48 por 100), Alden Global Opportunities (3,4 por 100) y, entre otros, Agbpi Fund (1,11 por 100). Todo lo cual se anota y consigna (variaciones de capital aparte) con el único fin e interés de saber dónde termina y a quién beneficia nuestro gasto en tentar la suerte.

DE SPORTIUM A BLACKSTONE

También del negocio de los casinos y las tragaperras nació Sportium. La creó en 2007 el presidente y propietario de Cirsa, Manuel Lao Hernández, mediante una alianza con los británicos de Ladbrokes Coral para entrar en el mercado de las apuestas deportivas. La Cirsa fundada en Terrassa

(Barcelona) por los almerienses hermanos Lao en 1978 y centrada en la explotación de tragamonedas, en competencia con los hermanos Franco, era ya líder del juego en España y tenía presencia en varios países de América Latina cuando Manuel Lao lanzó Sportium. Diez años después, en 2017, los ingresos de explotación de Cirsa-Sportium alcanzaban la cifra de 1.716,2 millones de euros y sus beneficios superaban los 400 millones de euros.

En los 40 años transcurridos desde su creación, Cirsa (incluida Sportium) se convirtió en una de las multinacionales españolas más boyantes, un líder mundial del azar, con 147 casinos, 70 bingos, más de 76.000 máquinas tragaperras y alrededor de 3.000 puntos de apuestas deportivas en España, Italia y América Latina. Tan fabuloso negocio daba la razón al Lao ambicioso, Manuel, frente a su hermano, el Lao más prudente y gradual, Juan. Sus discrepancias en cuanto a la estrategia los abocaron a un divorcio amistoso en los años noventa. Juan vendió a Manuel su participación en Cirsa y siguió su camino con Giga Games, filial de Conei Corporación, el conglomerado societario de sus distintos negocios. En 2018, Juan Lao y sus hijos Nuria y Juan Ramón contaban a través de Giga con unas 9.000 tragaperras repartidas por bares y restaurantes, ocho bingos, más de 100 salones de juego y el Gran Casino Costa Brava, en Lloret de Mar (Girona).

El Lao ambicioso prosiguió su carrera expansiva, tuvo éxito, obtuvo créditos, vio venir el futuro y pactó con los británicos, especialistas en el mercado de las apuestas deportivas. Tampoco era cuestión de dormirse en los laureles ante «la mejor liga del mundo» ni de contemplar impávido a una selección como la española de fútbol, la Roja, que se proclamaba campeona de Europa dos veces consecutivas y remataba sus gestas conquistando la Copa del Mundial en Sudáfrica. Cierto es que los ingleses llevaban la delantera en el ámbito de las apuestas deportivas incluso en España, donde no estaban reguladas y eran «ilegales», según Manuel Lao. Pero su operadora Sportium estaba preparada para lanzarse a la carrera de las apuestas *online* en cuanto las autoridades del Reino de España dieran el pistoletazo de salida: las licencias. También en este segmento tuvo éxito si por tal entendemos que en los años de la crisis infectó los barrios populares con cientos de terminales de apuestas deportivas en los salones de juego, y ensució los bolsillos con las apuestas *online* en los teléfonos móviles.

Considerado el Adelson español, Manuel Lao apareció en la lista de *Forbes* de 2016 como la novena fortuna de España. En relación con la

información publicada dos años antes por el especialista en millonarios José F. Leal en el diario *El Mundo*[1], la revista neoyorquina plasmó una apreciación muy generosa sobre el mencionado Lao, quien agotó todas las técnicas de ingeniería fiscal (sinónimo de pillería legal) y finalmente apareció en otros listados menos agradables: la lista Falciani de evasores fiscales con cuentas no declaradas en la sucursal en Suiza del banco HSBC y los papeles de Panamá. En estos figuraba también su socio argentino Federico Achaval, con una sociedad en Nevada (Estados Unidos).

Esas revelaciones no impedían a Lao, uno de los tipos más premiados por los empresarios, lucir su blanca cabellera en almuerzos de negocios auspiciados por el Gobierno y la patronal CEOE, recepciones oficiales y convocatorias palatinas. Después de todo, ya el profesor Cristóbal Montoro comentaba que en España quien no tenía problemas con Hacienda no era nadie. Y el mayor de los Lao era un tipo que surcaba los cielos en los *jet* de su propia línea aérea, es decir, un individuo de altura.

Quizá uno de los almuerzos palatinos con mayor interés para este personaje tuvo lugar el 13 de abril de 2018. Fue una comida que presidieron los reyes Felipe VI y su esposa Letizia, acompañados por el jefe del Gobierno, Mariano Rajoy, y varios ministros, con el autócrata de Arabia Saudí, Mohamed bin Salmán, en compañía de sus jeques y hombres de negocios. La imagen del heredero del rey Abdullah, muy amigo de Juan Carlos I, no había sufrido todavía la reprobación internacional por el asesinato del periodista saudí del *Washington Post* Jamal Khashoggi en el consulado de su país en Estambul (Turquía), y el poderoso príncipe saudí concitaba el interés de empresarios y mercaderes por su capacidad de compra.

Si tenemos en cuenta que el corrupto y opaco régimen saudí (los calificativos se derivan de los artículos de Khashoggi) pasa por ser un paraíso del juego, con gran número de casinos y un complejo lúdico en La Meca (el Abraj Kudai) llamado a superar a Las Vegas (EEUU), el interés del presidente de Cirsa-Sportium estaba justificado. Por si fuera poco, la construcción de la Ciudad Económica Rey Abdullah (la Kind Abdullah Economic City o KAEC), proyectada a orillas del mar Rojo, con uno de los cien mayores puertos del mundo y un enorme parque industrial, y con capacidad para acoger tantos habitantes como Bruselas (300.000) y a varios millones de peregrinos, dada su proximidad a La Meca, acrecentaba el

deseo de hacer negocios de no pocos banqueros, inversores y empresarios españoles, Lao entre ellos.

En aquel momento pocos sabían que el magnate del juego se hallaba pendiente de las gestiones de los expertos del banco de inversiones Lazard para hacer caja y desprenderse de su emporio. La noticia de la venta de Cirsa y Sportium, la primera multinacional europea del sector, con una plantilla de 15.400 empleados en 80 países (el 20 por 100 en España), saltó poco después del almuerzo mencionado. Los contactos de Lao la filtraron. A finales de abril de 2018 quedó confirmada. Lao vendía el 100 por 100 de Cirsa a Blackstone, el fondo buitre estadounidense fundado en 1985 por dos socios y directivos (Peter G. Peterson y Stephen A. Schwarzman) de Lehman Brothers.

Según el periódico económico *Expansión*[2], Manuel Lao Hernández obtuvo 2.560 millones de euros de aquella transacción, de los cuales 950 eran deudas o créditos pendientes de devolución. La venta no incluyó los negocios de juego y apuestas en Argentina, donde Lao y su hijo Lao Gorina, que en los últimos años gestionaba los negocios junto con el expresidente de Terra y de General Electric España, Joaquim Agut, mantuvieron sus barcos-casino *Estrella de la Fortuna* y *Princess* en Puerto Madero (Buenos Aires) y el City Center en Rosario.

Al anunciar la adquisición, el representante de Blackstone para Europa, Lionel Assant, dijo lo que se suele decir en estos casos: «Estamos encantados de hacer esta inversión». Lógico; nadie compra un coche que no le gusta. Y manifestó su apoyo al chófer, el mencionado Joaquim Agut, a quien decidieron mantener al frente de Cirsa-Sportium para guiar la cosechadora en su nueva etapa, «una etapa de expansión tanto a nivel orgánico como a través de adquisiciones y nuevas zonas geográficas», afirmó ese Assant. Y tenía razón: un año después, en mayo de 2019, compraba la Giga Games de Juan Lao (9.000 tragaperras, el Gran Casino de la Costa Brava y un centenar de bingos y salones de juego y apuestas) por una cantidad no revelada. De este modo, la empresa del menor de los Lao y sus descendientes, con unos ingresos estimados en 150 millones de euros anuales en el momento de la venta, volvía a unirse a Cirsa 20 años después de la separación, aunque ahora en beneficio de los inversores norteamericanos.

Por su parte, Manuel Lao se despidió en junio de 2018 de la Confederación Española de Empresarios del Juego (COFAR), cuya presidencia ostentó durante 21 años; trasladó la oficina familiar de Terrassa a Sant Cugat del Vallés (Barcelona) y contrató los servicios de Hans Narberhaus, un exbanquero de Deutsche Bank y Trea Capital, para que reorganizara su patrimonio y colocara los más de 1.500 millones de la venta de Cirsa-Sportium en otros negocios bajo el paraguas de Nortia, la sociedad con la que maneja una extensa cartera inmobiliaria, la promotora Ingesa y, entre otros bienes, un latifundio de 4.000 hectáreas en los montes de Toledo con rendimientos olivareros y cinegéticos. En el *ranking* de *El Mundo*[3] del 30 de enero de 2019, aparecía con un patrimonio neto de 1.940 millones de euros, el trigésimo séptimo hombre más rico de España y el quinto de Cataluña, inmediatamente detrás de la familia Serra Farré de la aseguradora Catalana Occidente.

Paradójicamente, el fondo de inversiones Blackstone compraba al Ayuntamiento de Madrid, a un precio muy ventajoso, por debajo de su valor catastral, 1.860 viviendas y más de 3.000 locales y garajes. Gran parte de estos inmuebles están situados en Carabanchel, uno de los barrios populares con mayor densidad de salones de juegos de azar y casas de apuestas de las dos operadoras en manos de los fondos buitres. Cabe añadir que, en cuanto los especuladores estadounidenses se apropiaron, a través de su filial Fidere, de los inmuebles de la Empresa Municipal de la Vivienda (EMV), subieron el alquiler a los inquilinos, familias humildes con poca renta, y comenzaron los desahucios. La decisión de la alcaldesa Ana Botella, esposa del exjefe del Gobierno José María Aznar, de enajenar el patrimonio mencionado por 128 millones de euros –aunque los informes aportados después por su sucesora, Manuela Carmena, a los tribunales de Justicia y de Cuentas, le atribuían un valor de 249 millones de euros– fue calificada de correcta por los jueces y consejeros (del PP) que examinaron las denuncias por el supuesto daño patrimonial a los madrileños. Pero ese es otro juego.

LUCKIA: GALLEGOS GLOBALES

A los hermanos José y Alfredo González Fuentes, naturales de Cerceda (A Coruña), les gustaba la música, pero, en vez de aprender a tocar la gaita,

el acordeón u otro instrumento, descubrieron la gramola mecánica y se dieron cuenta de que podían ganar mucho dinero instalando aquellos ingenios musicales automáticos en bares, restaurantes, terrazas y salas de baile. A José no le interesaban los mecanismos. Lo que en realidad quería ser era piloto de carreras. Le gustaban los coches, pero las máquinas recreativas le parecían más productivas.

Para entonces (comienzo de los años setenta del siglo pasado) ya se había inventado el futbolín. Lo inventó y patentó en 1937 el también gallego Alejandro Finisterre, poeta y editor republicano exiliado en Francia, Ecuador, Panamá y México, amigo y albacea de León Felipe, un tipo de leyenda, cuyos apellidos eran en realidad Campos Ramírez. Junto con ese estupendo ingenio lúdico –por cierto, prohibido en Arabia Saudí hasta 2016– las tragabolas eléctricas individuales dominaban el ambiente recreativo de los bares de los pueblos y las ciudades. Y los González Fuentes, primero como autónomos y después como titulares de Electrónicos Galicia (EGASA), ampliaron su oferta recreativa.

Crearon EGASA en 1972 y tres años después, con la desaparición de la dictadura y la posterior legalización de los juegos de azar, los dos gallegos se entregaron a la distribución y la explotación de otras máquinas más rentables: las tragaperras. Dada la rentabilidad de los endiablados artefactos, enseguida dieron el salto a los casinos y los salones de juego. Y, puesto que estaban a la que salta, crearon en 2013 la operadora Luckia para entrar en el mercado de las apuestas deportivas y extender la oferta de juegos de casino presenciales hacia el mundo virtual.

Aunque olfatearon correctamente el futuro del sector, estos virreyes gallegos de la suerte, a los que nadie sabe de dónde les llovía tanto dinero, compraron en 2014 el histórico casino Kursaal de Donostia, el Gran Casino de Bilbao, el de Palma de Mallorca y el de Ceuta al grupo vasco Nervión. Además de los casinos de La Toja y su sucursal de Vigo (en alianza con Cirsa-Sportium), explotan en la actualidad tres casinos en Croacia con la marca Golden Sun Casino, el casino del gran hotel Ritz Carlton en Panamá, donde dicen que no les fue bien, y poseen filiales en Portugal, México, Colombia, Perú y Chile. También en Malta; Luckia no iba a ser menos que otras plataformas de apuestas que se acogen a la fiscalidad más favorable.

La presencia de Luckia o EGASA en Chile está siendo muy favorable para estos virreyes timbales. «En 2008 abrimos un casino con hotel, centro

de eventos y varios restaurantes en Copiapó, que va muy bien. Y ahora hemos abierto un gran complejo con casino y hotel en Arica; es nuestra mayor inversión, 82 millones de euros», explicaba en 2019 el virrey José González Fuentes a sus paisanos a través de una entrevista en *La Opinión de A Coruña*[4]. Su habilidad para conquistar las dos grandes ciudades del norte de Chile es indudable si se tiene en cuenta que los casinos son *numerus clausus* (la ley permite 25) y se otorgan por concurso.

Copiapó es la ciudad minera del cobre y el oro, la capital del desierto de Atacama, a 40 kilómetros de la mina San José en la que sobrevivieron los 33 mineros que quedaron atrapados a 700 metros de profundidad desde el 5 de agosto hasta el 13 de octubre de 2010. Y Arica es conocida por los turistas como «la ciudad de la eterna primavera», posee el puerto libre de Bolivia que gestiona gran parte del comercio de este país, y está considerada como la puerta del norte de Chile, conecta con Tacna (Perú) y con La Paz (Bolivia) por la Panamericana y por ferrocarril. En ambas ciudades se realizan transacciones millonarias, corre el dinero y don Pepe y su hermano ofrecen el modo más fácil, rápido y placentero de gastarlo tentando a la suerte.

En España, Luckia posee terminales de apuestas en 360 salas distribuidas entre Galicia, Euskadi, Castilla y León, Madrid y Andalucía. A ellas suma 80 salones con la marca Solpark, los seis casinos mencionados y más de 9.000 máquinas tragaperras. Con una facturación de 506 millones de euros en 2018, José González Fuentes puede presumir y presume de regentar la única operadora de apuestas 100 por 100 española, lo que no le impide reconocer que está dispuesto a buscar alianzas con otros magnates del juego para ampliar su mercado y seguir creciendo.

Negoció con la francesa Joa, titular de casinos, pero las condiciones del tercer operador galo no le parecieron propicias. Años atrás compró la cadena de cafeterías Nebraska a los hermanos Blanco Sierra. Quienes le conocen aseguran que mantiene la antena puesta y la bolsa dispuesta a no perder oportunidad de negocio en ese sector que él y su hermano entienden tan bien. Dicen que pactaría con el diablo si Mefistófeles fuese sastre y el traje le sentara bien. Él no lo niega. Quiere crecer y busca sinergias. «Tenemos que ganar tamaño –dice–; nuestro tamaño es pequeño en comparación con unos competidores que facturan 3.000 o 4.000 millones de

euros. Bet365 se gasta al año entre bonos y publicidad 300 millones de libras (335 millones de euros) y tenemos que competir con ellos.»

El objetivo inmediato de este magnate del juego consiste en operar en 12 países en 2021 y registrar su marca en otros 120 para entrar en juego en cuanto abran la veda y la pesca sea provechosa. Aunque considera que en España el juego no ha tocado techo y las posibilidades de crecimiento y extracción de beneficios todavía son muy buenas, opina que el principal problema del sector es «la gran sensibilidad de la sociedad en contra del juego» y considera «injusta» la mala fama de las empresas privadas, cuando la verdad es que Lotería Nacional y la ONCE gastan mucho más en publicidad (incitación al juego) y se van *de rositas*. Eso dice.

Como otros prebostes del juego, el presidente de Luckia prefiere ignorar la razón real del rechazo social, que no es otra que la ofensiva planificada para ampliar las bases del negocio extractivo con una oferta sagaz y agresiva para captar a millones de jóvenes. Más vale que jueguen y apuesten muchos, aunque gasten poco (cada vez más, cuando se enganchen), que lo hagan pocos aunque gasten mucho. Ese ha sido el planteamiento de Luckia y de otros operadores para multiplicar su presencia (y beneficios) ante una crisis financiera y económica que laminó a la clase media y afectó al modelo tradicional basado en los bingos, los casinos y las tragaperras. Frente a esa voraz ofensiva, orquestada mediante la apertura de miles de salones en todo el país y a través de las tecnologías de la información y la comunicación, la sociedad española ha comenzado a reaccionar como suelen hacerlo casi todas las sociedades frente a los abusos. Esto es, pidiendo a los gobernantes que tomen cartas en el asunto.

LOS COLLAZO DE LOS CASINOS

Unos tipos tan sagaces y competitivos como los González Fuentes (Luckia) pueden ufanarse de haber superado de largo a sus paisanos y competidores, los hermanos Collazo Mato, cuyo *holding* Comar se sitúa entre los grandes grupos del azar. El Gran Casino de Aranjuez (Madrid) es su buque insignia y «la sala de juego más grande de Europa», dicen en su web. Los cuatro hermanos Collazo regentan ocho casinos más (A Coruña, Santander, León, Salamanca, Zaragoza, Madrid, Cádiz y Melilla), una

veintena de bingos y varios miles de máquinas tragaperras. Se han mantenido en el segmento tradicional y ahora confiesan que algunos casinos no son rentables y otros, incluso, pierden dinero.

Según las cuentas de estos Collazo, con José a la cabeza, en el Casino Zaragoza se produjo un milagro: la banca, que siempre gana, perdió un millón de euros en 2018. Y otro tanto ocurrió en el Conde Luna de León (896.000 euros), el Ribera del Tormes en Salamanca (578.000) y los de Melilla (452.000), Bahía de Cádiz (240.000) y Atlántico de A Coruña (8.200 euros en números rojos). Cierto es que sólo en el Casino Gran Vía de Madrid, instalado en el palacete que sirvió de sede al Círculo Industrial y Mercantil, obtuvieron un beneficio declarado de 4,3 millones de euros en el citado ejercicio.

Quizá el mayor signo de rivalidad y falta de aprecio entre los Collazo y sus paisanos coruñeses los González sea que los primeros prefieren compartir con Codere el espacio dedicado a las apuestas deportivas en sus casinos y salones de juego a hacerlo con Luckia. Como si hubieran suscrito un pacto de no agresión, unos y otros han decidido ignorarse olímpicamente y no hablar de sus respectivos competidores. Don Pepe González recibe premios y le quieren hasta en Cataluña. Don Pepiño Collazo está ayuno de agasajos y no tiene tanta suerte. El primero va ganando en proyección nacional e internacional y aumentando su cuenta de resultados, el segundo también gana, pero menos.

En vez de lanzarse a las apuestas y los casinos *online*, el don Pepiño de Comar optó por la diversificación de las inversiones; se metió en el ladrillo, la especulación urbanística, la promoción de viviendas, la explotación de aparcamientos, hoteles y el palacio de congresos de A Coruña. Ya en la segunda década del siglo, él y sus socios Manuel Jove, Modesto Rodríguez y José Souto vendieron el Hotel Carrís y el centro comercial Marineda City, en Arteixo, localidad turística e industrial del área metropolitana de A Coruña, a Merlin Properties, en 260 millones de euros. El patrimonio de los Collado Mato se cifra en torno a 200 millones de euros.

LOS AMIGOS DE FRANCO Y PUJOL

Por una casualidad del abecedario, entre Comar y Cumar sólo cambia una vocal, pero la segunda no responde a la unión de las primeras sílabas de apellido alguno, ya que significa Cultivos Marinos y es la sociedad que utiliza Artur Suqué Puig para criar ostras en el Delta del Ebro. Este personaje de la burguesía catalana de toda la vida, que lo mismo regenta una granja de ostras que fabrica plásticos en las factorías que posee en Polonia, Galicia y Portugal o compra y vende inmuebles o cura caldos y cavas en el castillo de Peralada, en el Ampurdán, pasa por ser uno de los grandes beneficiarios de la legalización del juego. Consiguió las primeras licencias para instalar casinos en Cataluña, se forró con el juego y expandió sus dominios allende los mares.

En la actualidad el Grupo Peralada, que así se llama este complejo empresarial, explota ocho grandes casinos. A través de sus filiales Inverama e Invergaming o directamente, los Suqué-Mateu regentan el Casino Peralada en el castillo del mismo nombre, el Gran Casino de Barcelona, el de Tarragona, el Puerta Santa Fe en la ciudad argentina del mismo nombre, el de Melincué en la zona turística del lago de esta provincia, el Ovalle en el corazón del Valle del Limarí en Chile y los de Salto y Rivera en Uruguay, seis de ellos con lujosos hoteles y restaurantes incorporados.

Artur Suqué, cuya fortuna crece entre 20 y 30 millones de euros cada año para ser canalizada hacia dos sicavs de la familia (una con sede en Luxemburgo) para no pagar más del 2 por 100 de impuestos sobre los beneficios netos, no tuvo que mover una montaña de tierra para encontrar las mejores pepitas de oro que un buscador de fortuna puede hallar. Compañero de colegio de Jordi Pujol, a su boda con Carmen Mateu Quintana, hija del primer alcalde franquista de Barcelona (1939-1945), Miguel Mateu y Pla, no pudo acudir el dictador, pero envió a su esposa Carmen Polo de Franco y al almirante Luis Carrero Blanco.

El papá de la novia (hija única) era muy amigo de Franco, fue procurador en Cortes desde la primera legislatura (1943), como consejero nacional de la Falange, hasta su muerte en 1972. También fue alcalde de Barcelona, como hemos mencionado; embajador en París; presidente de la Caja de Pensiones, conocida como la Caixa (1940-1972), y de la patronal Fomento del Trabajo (1952-1972), amén de sobrino del cardenal arzobispo de Toledo Pla y Deniel, el tipo que calificó a Franco de «espada enviada por Dios para

salvar a España» y que bautizó con el nombre de «cruzada» el golpe militar contra la Segunda República y la Guerra Civil (1936-1939).

Este Mateu y Pla heredó de su padre, Damià, la fábrica de motores Hispano-Suiza y abrió otra en las cercanías de París. Fracasó en su intento de motorizar el régimen, pero no sufrió mayor quebranto, ya que el Instituto Nacional de Industria se hizo cargo de la empresa en 1945. También heredó el castillo de Peralada que el viejo Mateu había comprado en 1923 y la bodega que, a imitación de los hacendados franceses, creó en sus sótanos para fermentar cavas y vino. Las bodegas Peralada se surtían de las 1.300 hectáreas de viñedo que la familia poseía en el Ampurdán.

Con un suegro de esa enjundia y un amigo como Pujol i Soley resulta comprensible que Artur Suqué y su hacendada esposa Carmen Mateu obtuvieran sin dificultad las licencias para instalar casinos en tres de las cuatro provincias catalanas. La ley sólo admitía un casino por provincia y los Mateu-Suqué aprovecharon sus vínculos con el poder –primero con el régimen franquista y después con Pujol– para copar la oferta del juego de alto nivel. Su barniz de exclusividad atraía al Casino Peralada a la gente bien, la *beautiful people* y la alta burguesía catalana, mientras que los casinos de Barcelona y Tarragona se orientaban al desplume de turistas.

Su exquisito modo de hacer incluía una rentable actividad cultural como la explotación de un museo de automóviles de época y, sobre todo, el famoso Festival de Peralada, que cada mes de agosto organizaba y dirigía la señora Mateu, fallecida en 2018, para deleite de la alta sociedad y los amantes del canto y la música clásica. Para las llamadas «capas populares», es decir, la clase obrera, quedaban las tragaperras, los bingos y los salones de juego de los Lao, unos emigrantes almerienses muy listos, pero sin estilo.

Con el paso de los años, la pareja Suqué-Mateu fue delegando en sus tres hijos (Javier, Miguel e Isabel) la dirección de los negocios, de los cuales, a pesar de la crisis, los casinos del grupo, ya interactivos en la red de redes, siguen siendo la actividad más rentable. Según *Economía Digital*[5], en 2015, año de la retirada de Artur Suqué, el Grupo Peralada registró unos beneficios netos de 22 millones de euros, de los que 10,97 procedían del Casino de Barcelona.

VALL CLÁSICO Y SANAHUJA TECNOLÓGICO

Detrás de las marcas Casino Park, Alea y Vali Park están los catalanes Josep Vall Planas y su hijo Vall Royuela. Detrás de los salones Golden Park están los también catalanes Jaume Sanahuja Junyent y su hijo Enric Sanahuja Amat. Son grupos muy diferentes, con tres elementos comunes: el origen, la actividad extractiva, dizque lúdica, y un fuerte espíritu gremial que los ha llevado a la presidencia (Josep Vall Royuela) y la vicepresidencia (Enric Sanahuja) de la Asociación Nacional Española de Salones de Apuestas y Recreativos (ANESAR).

Los Vall se aventuraron en el mundo de las tragaperras en los años setenta del siglo XX de la mano de los Lao de Cirsa y enseguida crearon su propia empresa tragaperrera, Valisa Internacional, expandiendo el negocio recaudatorio al mayor número de bares posible. En Andalucía fueron sancionados por instalar máquinas en establecimientos no autorizados. Desde la carretera de Castellar, en Tarrasa (Barcelona), con cinco empleados, fueron colocando tragaperras en bares de Sevilla, Barcelona, Zaragoza, Madrid. Compraron Automáticos de la Alcarria en Guadalajara y pactaron con otros operadores para, como buenos bomberos, no pisarse la manguera.

La cosecha monedera fue abundante en las dos últimas décadas del siglo XX y permitió a estos Vall comprar en el año 2000 la sociedad Casino Torremar, propietaria de varios salones de juego en Andalucía. En esa fecha llegaron a contar 120 empleados y llevaron la sede a unas oficinas más grandes en Tarrasa. Las tragamonedas tuvieron su recorrido histórico y, cuando entraron en declive, Vall Royuela presentó concurso voluntario de acreedores. Valisa Internacional, que en 2006 había celebrado su 25 aniversario por todo lo alto en el hotel Juan Carlos I de Barcelona, quedó en manos del administrador judicial.

Pero el patrón siguió adelante. Ya sin el lastre de las deudas y los impagos, aprovechó la experiencia y los contactos para resurgir con Valisa a secas; consiguió en 2011 la presidencia de la mencionada ANESAR, uno de los *lobbies* más potentes del sector; exportó y puso a funcionar en Colombia y Panamá unas 400 máquinas, dadas de baja en España; y buscó y encontró socios en el sector del ladrillo y afines para abrir salones. En 2019 contaba

con un centenar y ofrecía sus marcas en ferias y exposiciones a quienes buscaban franquicias para instalar sus salones de juegos. Sus últimos montajes han sido los casinos de Guadalajara y de Olías del Rey (Toledo), una sala en Calahorra y un bingo en Bossòst, en el Valle de Arán.

Con distinto modo de hacer, su colega Enric Sanahuja, heredó de su padre, Sanahuja Junyent, el afán de enriquecerse con los ingenios lúdicos y recreativos. Su empresa, MGA, figura en los registros mercantiles de Barcelona y Madrid como una sociedad con finalidad «lúdica y recreativa» en el primero y «educativa y deportiva» en el segundo, como si nada tuviera que ver con las tragaperras, aunque luego informen en su web de que crearon «la primera máquina recreativa con premio en España» y se consideren la vanguardia de la creación de «centros de entretenimiento familiar y salones de juego».

Instalados en el Parque Tecnológico del Vallés (Barcelona) cuando este enclave recibía subvenciones públicas (la mayor parte iba a multinacionales de terceros países) para convertirse en el Silicon Valley catalán, estos Sanahuja dispusieron de un entorno privilegiado para ingeniar y desarrollar tragaperras, ruletas electrónicas y otras máquinas de juegos de azar. Fabricaron, distribuyeron y explotaron máquinas de «tipo B», para la hostelería y los salones de juego, y de «tipo C», para los casinos. Al mismo tiempo fueron abriendo locales con GoldenPark en grandes centros comerciales y en las calles más concurridas de la geografía española e italiana.

Son salas con ruletas de la propia casa (MGA), máquinas de un solo jugador, apuestas deportivas (vía Sportium) y una zona de bar donde los clientes pueden «relajarse y disfrutar» de los eventos futbolísticos, siguiendo el curso de sus pujas. Pero no se quedaron en esos cubículos quietos-parados; se sumaron a la digitalización y obtuvieron en 2012 las primeras licencias que se concedieron en España para ofrecer juegos de casino y apuestas *online*, de modo que GoldenPark añadió el *punto es* y ahora ofrece una variada gama de sitios para jugarse la pasta a cualquier hora sin moverse de casa o de la oficina.

En un extenso publirreportaje, la revista especializada *Azar Plus*[6] glosaba el éxito de estos catalanes que se han convertido en una referencia del suministro de juegos virtuales –«el 50 por 100 del mercado nacional en número de clientes y el 15 por 100 en el supercompetitivo terreno de las

slots»– y han suscrito acuerdos con Playtech, Microgaming, Mediatech, Optima, Tecnalis, Greentube y otras operadoras timbales.

Quizá la habilidad de enganchar al personal utilizando personajes populares en sus máquinas tragaperras, tanto las físicas como las virtuales, sea la clave del éxito. Así, los guionistas, matemáticos, ingenieros e informáticos que trabajan para MGA han desarrollado juegos como *Chiquito y el tesoro de la pradera*, *Manolo el del Bombo* (para el Mundial de Rusia), *Barragán y las joyas de la cacharrería*... En la actualidad dispone de 70 títulos certificados para España, lo que explica que la mitad de los operadores elijan productos de MGA Games.

Con cargas de móvil a una velocidad sorprendente, estos productores de videobingos, tragamonedas y juegos de casino califican de «vital» el control de calidad –aquí no hay lugar para quejas por culpa de los problemas técnicos o por los errores de los juegos *online,* dicen– y se reputan cumplidores de las exigencias de fiabilidad, garantía y rentabilidad del mercado digital. Un mercado al que han lanzado al *Dioni*, el célebre Dionisio Rodríguez Martín que protagonizó el robo más celebrado (y al que cantó Joaquín Sabina) de los años ochenta. El juego vip de la tragaperras virtual se titula *El Dioni, ¿dónde está la pasta?*, e incluye cinco niveles en los que los jugadores reviven desde la planificación del robo del furgón blindado con 298 millones de pesetas en su interior hasta la fuga a Brasil, donde aparece con chicas hermosas en playas paradisíacas. «Es una producción excepcional en la que los usuarios se sentirán verdaderos cómplices», dice José Antonio Giacomelli, director general de MGA. Más allá de las boleras, ahora se entiende mejor la actividad «educativa y deportiva» consignada por estos innovadores lúdicos, no exentos de humor canalla, en el Registro Mercantil de Madrid.

RETA, ORENES, EBINGO Y OTROS

Determinados mercaderes del azar crecieron y extendieron su actividad extractiva con el favor de los poderes públicos autonómicos hasta alcanzar dimensiones sobresalientes. Con la digitalización de la economía lanzaron sus propias marcas en el mercado estatal y algunos van penetrando gradualmente en terceros países, principalmente de la Unión Europea y de

América Latina. Son los casos del grupo vasco RETA, el murciano Orenes, el Ballesteros de Valladolid y alguno más.

Los vascos de RETABet poseen más de dos mil terminales de apuestas en todo el territorio nacional y regentan 37 tiendas propias, principalmente en Euskadi y Navarra. Sólo en apuestas deportivas gestionaron 1.100 millones de euros en 2019. Cuentan para ello con licencias estatales y autonómicas. Su última conquista ha consistido en la apertura de tres locales en Melilla, ciudad cuyas ventajas fiscales han movido a varios operadores españoles a fijar allí o en Ceuta su sede social para ahorrar impuestos.

Cuando uno apuesta por internet o en las terminales de RETABet en los bares y las salas concertadas en todo el territorio español con excepción de Ceuta y Castilla y León (2.300 puntos), está beneficiando a unos capitalistas que en Euskadi te proporcionan la tarjeta RETA, que te permite canjear de forma inmediata el importe de tus premios, consultar tus movimientos y retirar el saldo desde cualquier máquina instalada en los bares, las tiendas RETA o en los cajeros automáticos de la Kutxa, la Caja Vital o BBK y la Caja Rural de Navarra. La extensión de ese modelo de negocio y esa forma de proceder están teniendo éxito, y es lógico que su director ejecutivo, Xabier Rodríguez Maribona, se declare satisfecho del proceso de expansión.

El motor tecnológico de RETA, propietario del Bilbao Basket, es Euskal Kirol Apostuak (Ekasa), una empresa que nació en 2002 con el objetivo de desarrollar la tecnología capaz de gestionar íntegramente el negocio de las apuestas deportivas y que, con la licencia del Gobierno vasco, comenzó a operar con el nombre de Red Telemática de Apuestas (RETA). Como otros proyectos, se benefició de las ayudas públicas a la I+D+I. A la inauguración de sus nuevas instalaciones en el Parque Tecnológico de Bizkaia (Zamudio) acudieron varios consejeros del Gobierno vasco. En ellas trabajan y hacen prácticas 300 personas, en su mayoría ingenieros informáticos, economistas, matemáticos, ingenieros industriales y graduados en otras materias.

A diferencia de los vascos de RETA, los murcianos Orenes no sintieron la necesidad de dedicar dinero a la innovación tecnológica hasta bien entrada la segunda década del siglo XXI; su alianza con Recreativos Franco les proporcionaba los ingenios tecnológicos que necesitaban para su segmento de negocio. Pero el avance del juego *online* los llevó a solicitar y

obtener en 2018 la licencia de apuestas deportivas. En 2019 pusieron en marcha VivelaSuerte.es, un canal digital que les permite mercadear en todo el país.

«Como operadores globales de ocio, la innovación es clave –dice Eliseo Orenes a la publicación del sector *Azarplus*[7]–; hemos puesto en marcha un ambicioso proyecto de digitalización y contamos con un equipo de ingenieros y programadores que nos ha permitido desarrollar nuestra propia plataforma de apuestas deportivas.» Sin mencionar las ventajas operativas y económicas del control directo de las apuestas, el presidente del grupo añade: «Trabajar con tecnología propia nos permite ofrecer un servicio mejor y más seguro a nuestros clientes, y a la vez diferenciarnos de otras opciones del mercado».

Los hermanos Orenes, Eliseo y Ángel, comenzaron a crecer cuando los Franco Muñoz se separaron de los Martínez Sampedro y abandonaron Codere (su 4,5 por 100 de capital, valorado en más de 100 millones de euros, todavía es objeto de litigio). Los Franco tenían dinero fresco y llegaron a un acuerdo con los Orenes para crear una sociedad al 50 por 100 y expandir el negocio del juego y la restauración. Los murcianos explotaban el Casino Rincón de Pepe en la capital del Segura, poseían influencia política en la región, convirtieron en socio de sus negocios al abogado cartagenero especialista en recalificaciones urbanísticas y concesiones administrativas Andrés Ayala, un preboste que fue diputado del PP, y tenían el viento a favor para ampliar su presencia (salones y casinos) en varias autonomías con Gobiernos de derechas.

De Murcia saltaron a la Comunidad Valenciana, La Rioja, Canarias, Extremadura, y navegaron hasta México. Un crecimiento progresivo, con créditos bancarios sindicados, que en la actualidad les permite regentar ocho casinos en España: La Rioja, Castellón, Murcia, Extremadura, Gran Canaria, Fuerteventura, Lanzarote y el Costa Meloneras en el hotel del mismo nombre en Las Palmas. Y tres en México: Chihuahua, Querétaro y León. Además, explotan 18 bingos y 350 salones y salas de apuestas. Con un total de 15.000 máquinas funcionando en España, se consideran «un auténtico motor de desarrollo», según su director general, Javier López Cerrón.

Al inaugurar la nueva sede de la empresa, en 2018, el mencionado López Cerrón evocó el largo camino recorrido por los hermanos Orenes durante 50

años desde la modesta localidad murciana de Alquerías, donde abrieron en 1968 un local con billar, futbolín y tragabolas, hasta ocupar un edificio de seis mil metros cuadrados en los que trabajan 400 empleados del núcleo directivo, administrativo y técnico del grupo. En conjunto, 2.739 personas, casi todas de menos de treinta y cinco años de edad, trabajan para los Orenes, padres e hijos, una de las mayores fortunas de Murcia.

Aunque sus negocios de juego, hostelería y restauración han disfrutado y disfrutan del favor y la protección del partido conservador que fundara Manuel Fraga Iribarne, los Orenes exhiben una queja permanente contra el pago de impuestos. Dicen que gastan más en impuestos (el 20 por 100 de los gastos del grupo) que en salarios (en torno al 15 por 100), lo cual revela la nutriente densidad de contratos-basura (precarios y por horas) que abonan su enriquecimiento. Cierto es que los titulares de VivelaSuerte.es se benefician de las facilidades del mercado laboral y del ejército de reserva de jóvenes en paro en la misma medida que otros beneméritos patrones.

En el subsector del bingo, la digitalización empujó al vallisoletano José Ballesteros Requejo a lanzar la marca Ebingo *online*. Con ella compite contra otros operadores internacionales que están transformando un juego presencial y comunitario por excelencia en un ejercicio individual y aislado. Cuando uno apuesta en ese canal beneficia al Grupo Ballesteros, titular de 31 salas de bingo en Castilla y León, Madrid, Aragón, Castilla-La Mancha y Andalucía, así como del Casino Roxy de Valladolid y del Gran Casino de La Mancha.

La oferta digital de Ebingo se suma a las apuestas deportivas, *blackjack*, ruleta y sitios de tragaperras que ya ofrecía el operador timbal del señor Ballesteros, a la sazón fundador en 1986 y presidente desde entonces de la Asociación de Empresarios de Juegos Autorizados de Castilla y León (ASECAL) y líder de ese segmento de la suerte.

En la fabricación de máquinas electrónicas de videobingo hicieron fortuna los inmigrantes brasileños Alejandro y su hijo Johnny Ortiz, que se asentaron en Sant Quirze del Vallès (Barcelona) y cuya empresa Zitro ha fabricado e instalado más de 30.000 videobingos en casinos y salas de juego de todo el mundo. El ingeniero madrileño Félix Sánchez Rodríguez también tuvo éxito con su bingo electrónico; su firma Metronia explota bingos en toda España y posee filiales en Noruega, México, Guatemala y Costa Rica.

Luego ya, en la constelación empresarial del sector, destacan algunos operadores que combinan el azar y los intereses urbanísticos, caso del Grupo Acrismatic, cuyos titulares, María Leonila Cristescu de la Iglesia, su marido Jesús Álamo Martínez y su hija Nuria, obtuvieron del Gobierno autonómico de la Comunidad Valenciana las licencias para construir y explotar los casinos del puerto deportivo de Alicante, de la turística Benidorm y de la hortofrutícola Orihuela. Mediante la sociedad Banegras Unión manejan la plataforma Juegging de apuestas deportivas, poseen la red de salones Balanzá y ordeñan unas 3.000 máquinas tragaperras distribuidas por el centro peninsular. Su patrimonio se cifraba en 100 millones de euros en 2018.

Estos Álamo-Cristescu y los Orenes se han lucrado con la falta de competencia para sus casinos en la Comunidad Valenciana, pero la situación está a punto de cambiar si se liberaliza este segmento del juego, tal como anunció el presidente autonómico Ximo Puig (PSOE) en 2019, al comienzo de su segunda legislatura. En general, las autoridades autonómicas se han alineado con los promotores del azar y han facilitado la multiplicación de salones. El interés recaudatorio oficial (corrupción individual aparte) prevalece como un bien superior.

Un ejemplo de esa conjunción de intereses capaz de dar asco a Martín Rosales, aquel duque de Almodóvar del Valle que cerró 2.000 casas de juego en 1922, se pudo observar en la última expo-congreso del sector, en septiembre de 2019 en Torremolinos (Málaga). Allí acudieron los secretarios generales de Hacienda y los reguladores de Andalucía, Euskadi, Cataluña, Castilla y León y Melilla como invitados especiales de los señores del juego. Y la revista digital de los empresarios *Andalucía y el juego*[8] llegó a proclamar que la Junta de Andalucía (PP, C’s y Vox) inclinaba la cerviz ante el sector en señal de «compromiso y reconocimiento por su contribución económica, fiscal y por la generación de empleo y riqueza en la comunidad».

EL TINGLADO DE ROURES, UNOS RUSOS Y UN SECUESTRO

Consciente del gran auge de las apuestas deportivas, el empresario catalán de medios de comunicación Jaume Roures Llop, expropietario de La Sexta TV, constituyó la Plataforma de Apuestas Cruzadas para entrar en juego y embolsarse unos millones de euros sin demasiado esfuerzo ni riesgo previos. De acuerdo con Gerard Romy Belillos, su socio tradicional en Mediapro, Overon, Anytran inmobiliaria y otros negocios, solicitó y obtuvo las licencias correspondientes para operar en el segmento de las apuestas cruzadas. Y al empezar el año 2016 lanzó la marca Carcaj.

Las flechas del arquero Roures pretendían hacerse hueco en una diana hasta entonces monopolizada por los británicos de Betfair. La modalidad de las apuestas cruzadas todavía era incipiente en 2015, pero contenía más alicientes que las apuestas tradicionales o de contrapartida, pues los apostantes marcan las cuotas y pujan unos contra otros en una variedad de hándicaps mucho más amplia que las tres variables del resultado final. En las apuestas cruzadas es posible apostar al número de goles de un equipo, de un jugador, al resultado en el descanso, en el final del partido, a penaltis, tarjetas y otros episodios inherentes a cada competición. En definitiva, un modelo para los expertos de los distintos equipos en el que los apostantes se lanzan retos unos a otros y los operadores actúan como intermediarios y cobran comisiones a los ganadores de las apuestas. Cuantos más ganadores haya más ganan.

Si el porcentaje que se llevaba Betfair era el 6,5 por 100, la operadora de Roures lo redujo al 5 por 100, una buena decisión para atraer a la clientela. En la fase de promoción, Carcaj informaba de que las apuestas cruzadas eran mucho mejores que las de contrapartida, porque las cuotas de las primeras las fijan los jugadores y suelen ser más suculentas que las tradicionales. Además ofrecía «comodidad» (web móvil, iOS y Android), «flexibilidad» (el apostante decide la cuota y cuánto apuesta, tiene la libertad de lanzar ofertas y de aceptar otras que estén en el mercado en ese momento) y «seguridad» (los apostantes pueden depositar fondos con la garantía de que las pasarelas de pago cumplen con las más estrictas normas internacionales de seguridad en cuanto a los pagos y las protección de los datos).

Siguiendo la metáfora, la tribu del gran jefe Roures presentó su artefacto con flechas, Carcaj, en un acto celebrado en el Club de Campo Villa de Madrid. Los exfutbolistas del Real Madrid y del Barcelona Iván Helguera y

Dani García fueron sus figuras destacadas. Mediapro podía haber contado con estrellas mucho más brillantes en el panorama deportivo, pero el estratega político (trotskista en su juventud) y empresarial optó por el gradualismo y evitó la exageración. Aprovechó el clásico Barça-Madrid de marzo de 2016 para lanzar Carcaj, pues un choque de estas características animaba a las hinchadas merengue y culé a apostar por sus respectivos equipos.

Pronto la expedición del gran jefe y sus seguidores en busca del maná (la manada de bisontes, en este caso) se volvió más penosa y accidentada de lo previsto. Y, un año después, Carcaj ponía punto final a sus operaciones y lo hacía en el fin de semana del clásico Madrid-Barça de 2017. El sector no se explicaba el fracaso. ¿Acaso la cobertura de un grupo tan potente y con unas ventajas inigualables en cuanto a la promoción y la publicidad como Mediapro no era suficiente para tener éxito? ¿Acaso los profesionales de la comunicación, los canales y las productoras propias resultaban ineficientes para alcanzar una cuota apreciable del mercado? Estas y otras preguntas quedaron sin respuesta. Las deliberaciones internas de los jefes tuvieron en cuenta las ventajas y los inconvenientes de la aventura lúdica, y al final pesaron más los beneficios derivados para Medriapro de la publicidad de los otros operadores del juego que aquellos que podían obtener de una plataforma propia de apuestas, que suscitaba los consiguientes recelos y retiradas de anunciantes.

Así que Carcaj quedó fuera de juego, se olvidó y desapareció. Se ignora la influencia que las investigaciones del FBI sobre la corrupción de directivos de la FIFA pudo tener en la decisión de Mediapro de no seguir adelante con el negocio de las apuestas deportivas. Pero si tenemos en cuenta que Roures, propietario de los derechos de retransmisión de La Liga española, de su homónima brasileña y de la UEFA Champions League, entre otras grandes competiciones, era el jefe de Roger Huguet, procesado en Estados Unidos como presunto autor de sobornos a directivos de la mencionada Federación Internacional de Fútbol por valor de 1,5 millones de dólares, se comprenderán las presiones subterráneas del sector.

Pero entonces surgió la parte oscura de una trama misteriosa (y mafiosa). En vez de disolver la sociedad Plataforma de Apuestas Cruzadas, Roures la mantuvo hasta el 19 de noviembre de 2018, en que, según el Boletín Oficial del Registro Mercantil (BORME), Mediaproducción S. L. fue sustituida

como administradora única por un tal Juan Machinandiarena, a quien nadie conocía. La sede social de la Plataforma de Apuestas Cruzadas siguió siendo la del Grupo Mediapro: Avenida Diagonal, 177-183, (Edificio Imagina) de Barcelona; el objetivo de la empresa no varió: los juegos de azar y las apuestas deportivas; los permisos para operar siguieron vigentes. El objeto social de «apuestas cruzadas» caducó a los cinco años, en febrero de 2019, y se extinguió por desinterés de la concesionaria. En cambio, la entidad solicitó una licencia singular para desarrollar y explotar «apuestas de contrapartida» y la consiguió en dos meses, una presteza y celeridad sorprendentes en la administración del Estado.

En efecto, la Dirección General de Ordenación del Juego (Ministerio de Hacienda) recibió la petición de la licencia para la Plataforma de Apuestas Cruzadas el 21 de marzo de 2019, realizó las comprobaciones fijadas por la ley y los reglamentos, solicitó el informe preceptivo de la comunidad autónoma de Cataluña (que resultó favorable) y le otorgó el permiso el 29 de mayo de 2019. Todos los pasos sobre los requisitos jurídicos, económicos y técnicos quedaron plasmados en la resolución. Según el organismo estatal dirigido por Juan Espinosa, un técnico procedente de las comisiones encargadas de velar por la competencia, la entidad radicada en la misma sede social que las empresas del señor Roures cumplía todos los requisitos y las obligaciones para operar en el mercado de las apuestas deportivas.

Sin embargo, el administrador único de la Plataforma de Apuestas Cruzadas, el citado Machinandiarena, un desconocido al que suponían hombre de paja del señor Roures, había sido condenado en Argentina en 2015 a cinco años de inhabilitación por promover apuestas ilegales *online* a través de un sitio llamado Spingol. Una denuncia formulada por los dirigentes de la Asociación del Fútbol Argentino (AFA) y la consiguiente investigación de la Fiscalía de Buenos Aires determinaron que el tal Machinandiarena se lucraba con las pujas ilegales en la liga argentina a través de la sociedad anónima Mawa Online, titular de la plataforma Spingol. El juez porteño Ladislao Endre le condenó además a pagar una multa de 50.000 pesos y le decomisó el dinero que tenía en dos cuentas bancarias.

¿Qué rigor se puede atribuir al regulador español, la Dirección General de Ordenación del Juego en este caso, al conceder una licencia al

administrador de una casa de apuestas inhabilitado en su país? ¿Realizó, en efecto, el regulador público todas las comprobaciones y verificaciones establecidas en la ley o se mostró permeable a los elementos ambientales o de conocimiento previo? Lo cierto es que nadie pidió explicaciones al Gobierno y que los operadores, muy gremiales y siempre atentos a las novedades, no detectaron anomalías ni irregularidades en la veloz concesión de la nueva licencia para la Plataforma de Apuestas Cruzadas. Su condenado (en Buenos Aires) administrador único, Machinandiarena, era un enigma que lo mismo podía ser un honrado emprendedor que un fantasma aprovechado.

Según una nota publicada por *Games Magazine*[9], el señor Machinandiarena aparecía en 2016 en Colombia, firmando un acuerdo de colaboración con el director de Global Bet para España y Sudamérica, Diego Fernández. También alimentaba en las redes sociales su imagen de individuo interesado en los partidos de fútbol de los grandes equipos europeos, en cuyos estadios solía hacerse fotos en compañía de algún familiar. En una foto aparecía en las gradas del estadio del Tottenham. Visto lo ocurrido a continuación, se diría que no daba puntada sin hilo, pues el equipo londinense acababa de suscribir un contrato de patrocinio con la casa rusa de apuestas 1xBet, que, curiosamente, fue la marca que aportó (web incluida) la Plataforma de Apuestas Cruzadas en la mencionada solicitud de licencia para explotar apuestas de contrapartida en España y que fue resuelta favorablemente, en tiempo récord, por la Dirección General de la Ordenación del Juego.

Para resumir: el argentino Juan Machinandiarena, titular de un chiringuito en internet de apuestas ilegales en su país (Spingol), condenado e inhabilitado por la justicia de Buenos Aires, pasa de la noche a la mañana (noviembre de 2018) a convertirse en administrador único de la sociedad Plataforma de Apuestas Cruzadas en sustitución de la productora Mediapro, que preside Jaume Roures, quien supuestamente abandona el negocio del juego *online* tras el fracaso de su operadora Carcaj. Este argentino solicita una licencia para operar en España en el negocio de las apuestas deportivas con la marca 1xBet. La consigue en un tiempo récord. Pero la marca 1xBet es propiedad de una entidad de apuestas con sede en Moscú que está presidida por Nikolái Khomchenko, quien tiene como adjunto para el desarrollo de alianzas internacionales a Eugene Kiryukhin y, como delegado

y portavoz para el Reino Unido y los países de la Unión Europea, al británico Alex Sommers. La vinculación del argentino condenado, Machinandiarena, con la mencionada entidad rusa, 1xBet, no consta en ningún registro. Tampoco existe constancia de que este personaje actúe en España como representante con poderes de la entidad moscovita.

De hecho, cuando los representantes de 1xBet –una compañía que patrocina a grandes clubes ingleses, se asocia con la Confederación Africana de Fútbol, actúa como *sponsor* de la Federación de Fútbol de Nigeria y apadrina al Lokomotiv ruso– negocian la entrada en el Barça como patrocinadores en las temporadas 2019-2020 y 2020-2021, el tal Machinandiarena ni aparece ni figura en reunión ni en documento alguno. La negociación por parte de la entidad de apuestas rusa la llevan los mencionados Kiryukhin y Sommers. En el acuerdo alcanzado entre 1xBet y el Barça, por el que la operadora aporta nueve millones de euros por temporada, no hay rastro del avispado argentino, que, sin embargo, es el titular de la licencia concedida por la Dirección General de Ordenación del Juego (Ministerio de Hacienda) a la marca 1xBet para operar en el mercado español.

Pasa el tiempo y los rusos no activan su plataforma de apuestas ni lanzan campañas de promoción y publicidad. En el sector existe la impresión de que prefieren mantener un perfil global y operar en mercados no regulados y en las jurisdicciones emergentes de África, Asia y América Latina, para lo cual cuentan con sede y licencia de Curazao. Los grandes operadores se felicitan de que los rusos no les disputen el mercado español. Los expertos entienden que 1xBet podrá obtener en Latinoamérica la deseada rentabilidad de su acuerdo con el Barça. Pero lo que ocurre en realidad es que la licencia para operar en España está en manos de la sociedad Plataforma de Apuestas Cruzadas, de la que es administrador Machinandiarena. Y esta realidad, perjudicial para los rusos, los lleva a solicitar las licencias de apuestas y juegos de azar, y los obliga a mantenerse fuera del mercado hasta que el Gobierno español se las conceda.

Pero esta historia no termina aquí: unos días después de la firma del acuerdo entre los representantes de 1xBet y el Barça, la Jefatura Superior de la Policía recibe una llamada del Consulado argentino en Madrid. La cónsul Moira Wilkinson informa a la Policía de que el ciudadano de su país y a la sazón empresario Juan Machinandiarena ha sido secuestrado. Es la

madrugada del 24 de junio de 2019. Según la versión de la funcionaria argentina, la esposa del secuestrado recibió una llamada de su marido diciéndole que le tenían cautivo en una zona del norte de Madrid y pedía ayuda para que lo liberasen.

La Policía comprobó los datos, la veracidad de la información y realizó las pesquisas correspondientes: el supuesto empresario argentino llevaba una semana cautivo y los secuestradores se habían puesto en contacto con su familia en Buenos Aires para exigir el pago de un rescate de dos millones de dólares. Gracias a los servicios técnicos de control de las comunicaciones contra el terrorismo y el crimen organizado, la Policía localizó de inmediato el lugar donde tenían al secuestrado –un piso en el barrio madrileño de Prosperidad– y rápidamente desplazó a un comando del Grupo Especial de Operaciones (GEO) para irrumpir en la vivienda y liberarlo.

Pero no fue necesario que intervinieran. Mientras vigilaban y estudiaban el terreno para preparar la operación, aparecieron los secuestradores en el portal de la finca con el rehén. Según la Policía, iban a cambiar de lugar al cautivo cuando fueron sorprendidos. Eran cinco individuos: cuatro de nacionalidad francesa y uno, que supuestamente actuaba de jefe, de nacionalidad rusa. La Policía los describió como un grupo de paramilitares expertos en el manejo de armas que actuaba por encargo. Pasaron a disposición judicial y fueron enviados a prisión provisional, a la espera de juicio. El liberado prestó declaración y regresó a su país la noche del 25 de junio. Algunos periódicos bonaerenses se hicieron eco del suceso. Por el momento se desconoce quién encargó el secuestro y si los familiares pagaron parte o toda la cantidad que les exigían para liberarlo.

[1] *El Mundo,* 2 de septiembre de 2014.

[2] *Expansión*, 27 de abril de 2018.

[3] *El Mundo,* «Los 200 más ricos de España en 2019», 30 de enero de 2019.

[4] A. Suárez, «Luckia ya no se parece en nada a la Egasa que fundé en los años ochenta», *La Opinión de A Coruña,* 19 de agosto de 2018.

[5] C. Huguet, «De los casinos a las sicavs: así mueven el dinero los Suqué», *Economía Digital,* 14 de marzo de 2018.

[6] *Azar Plus*, www.azarplus.com, n. º 405, noviembre de 2018.

[7] *Azar Plus*, 7 de octubre de 2019.
[8] *Andalucía y el juego*, 1 de octubre de 2019.
[9] *Games Magazine*, 17 de abril de 2016.

XV

JUEGO JOVEN: LA TRAMPA DEL CIGARRILLO DE CHOCOLATE

Un adolescente de dieciséis años está en su cuarto, delante del ordenador, mientras sus padres descansan en el sofá después de la dura jornada. No saben qué está haciendo. Ni les importa, con tal de tenerlo «controlado». Mejor eso que verlo en la calle delante de una tienda de alimentación de chinos. Con sus carteles de bebidas Monster y de patatas fritas Lay's descoloridos por la intemperie, medio arrancados de los cristales. Al menos no está en uno de esos grupos en los que las chicas llevan pantalones ajustados y se ríen a carcajadas provocadoras y se ondulan con una sensualidad hipertrofiada mientras bailan con el reguetón y el trap que salen de sus teléfonos. Un muchacho en cuclillas liando un porro. Otro bebiendo de una lata de Mahou y lanzando escupitajos afilados. Los envuelve la atmósfera del hachís mezclado con tabaco. Una bruma en la que suceder de todo: sexo, peleas, vandalismo.

Mejor que esté en su habitación, piensan.

«Los chicos de quince años tienen mucho peligro», afirma la psicóloga Carmen García. «Hace unos años teníamos la influencia de la televisión y la de los amigos, la de la escuela, la de casa. Cuatro. Hoy en día… hay un melón tan abierto, con tantas posibilidades…, diciendo tantas cosas que son mentira. Los padres no tenemos acceso ahí para regular. Si le dejas un móvil a un chaval enseguida está en China, apostando en la liga china.» Mientras ellos yacen en el sofá mirando el televisor después del trabajo, contentos porque su hijo no está en la calle expuesto a las drogas y a las enfermedades de transmisión sexual y a las casas de juego, el chico se sumerge en el submundo de las apuestas por internet. Lo habitual es que no se den cuenta hasta que el juego impregne otros ámbitos.

> Es muy complicado que los padres se hagan con los chavales. Hay fracaso escolar, aislamiento. Escarban y se encuentran con todo esto: las apuestas, el juego. No sé qué nos pasa hoy en día, estamos todos atontados. Lo que está sucediendo en casa no lo ves bien. Tú le das a tu hijo 50 euros y ya está… No sabes si está de *botellón*, si está en una sala de apuestas. No sabes dónde está. Luego llega la alarma, la sorpresa. ¡Pero qué está haciendo mi hijo! Entonces la familia presiona para que se ponga en tratamiento. Suele venir la familia, lo traen ellos. Ese es el perfil: de unos veinte años, que ha estado a trancas y barrancas con la ESO, que luego deja de

estudiar. Ya no estudia ni trabaja. Los padres intentan hacer palanca: los animan mucho a seguir estudiando, a retomar los estudios. Pero se sorprenden cuando escarban un poco y ven lo que hay ahí en la base [el juego compulsivo].

LA EDAD DEL PELIGRO

La adolescencia es el tiempo del tanteo. Se ensayan comportamientos adultos –fumar, beber alcohol, apostar dinero– sin tener aún desarrollado el sentido de la medida: la prudencia. Las hormonas puberales empujan al riesgo.

> Es un periodo de especial vulnerabilidad para cualquier tipo de adicción, debido a que todavía no se ha completado el desarrollo neurológico de los centros cerebrales que rigen las funciones ejecutivas (planificación, evaluación de consecuencias de los actos, etcétera), que son las que protegen de eventuales problemas adictivos[1].

Cuerpos de hombre con mentes de niño, con voces de pájaro, que observan entre desconcertados y envalentonados cómo fuerzas que no entienden los zarandean. Más fuertes físicamente –más vulnerables– que nunca antes. Buscan los límites. Quieren averiguar si esos impulsos que experimentan son buenos o malos. ¿Deberían obedecerlos o reprimirlos? ¿Qué es lo *normal*, lo aceptable? Un ánimo transgresor, ganas de meterse en el territorio de lo prohibido. Sólo llegando hasta las barreras –o frenando a destiempo, traspasándolas– es posible averiguar dónde están situadas. En ninguna otra etapa de la vida la presión social resulta tan intensa. Tribus urbanas, equipos y clubes, grupos que comparten una visión del mundo. Es la época en que oír cierto tipo de música (o vestirse con cierta ropa y hablar de cierta manera, con ciertas entonaciones, ciertos modismos) te define por completo y marca una frontera amurallada entre los que son como tú y los que no. «Van en manada», dice Carmen García. «Son manadas de pequeños leones que van en busca de conductas de riesgo.»

Entre los quince y los veintitantos: la época de la vulnerabilidad. También el tiempo en el que cualquier tropiezo –ludopatía, adicción a una sustancia– puede resultar catastrófico. Dejarte fuera, destruirte el futuro.

Es la etapa en la que la mayoría decide a qué se dedicará y con quién formará una familia, cuáles serán sus principios y qué ideas defenderá

durante el resto de su vida. «El adolescente está más receptivo a sentimientos, valores, ideales, actitudes y hábitos de significación ético-social», sostienen Pablo García Ruiz, Pilar Buil y María José Solé Moratilla en «Consumos de riesgo: menores y juegos de azar *online*»[2].

Por eso la diferencia más relevante entre la adicción de un adulto y la de un adolescente es el motivo: los jóvenes empiezan a jugar por presión social mientras que los más mayores lo hacen para ganar dinero.

> Las actitudes sociales [de los adolescentes] están orientadas a la necesidad de aprobación, de conformidad, de reconocimiento y participación. […] Se adquieren muchos conceptos fundamentales que están en la base de una buena vida social. La tendencia de los adolescentes a dar más importancia al grupo de iguales que a la familia hace pensar a los investigadores que el apoyo de los iguales influye más que el apoyo familiar y eso es importante en relación con el uso de sustancias y la actividad del juego[3].

Publicidad, medios de comunicación, redes sociales. Los adolescentes se toman más en serio que los adultos los mensajes que emiten estos entes. Instagram y Facebook han convertido la fama en un dios. La celebridad y el dinero, que antes pertenecían a unos pocos sujetos olímpicos (personajes de la industria del cine y del negocio de la música, reyes y aristócratas remotos), parecen ahora una posibilidad no tan lejana para cualquiera. En el mundo posterior a la quiebra de Lehman Brothers, en el que los pobres son más pobres y los ricos más ricos, un mundo en plena medievalización, de nobles y parias, resulta que sacarte una foto con el teléfono en biquini junto al mar te coloca cerca de Kim Kardashian, de Paris Hilton. Seguidores, *likes*, comentarios. Ser *influencer*, ser *youtuber*. Esta alucinación, este éxito de cartón piedra, no es gratuita para los jóvenes. «¿Qué dan ellos a cambio?», se pregunta Carmen García. «Su intimidad.»

La alucinación de fama y la de dinero vienen aparejadas. Redes sociales como Facebook y buscadores como Google venden la intimidad de sus clientes a empresas que a continuación los bombardean con publicidad de sus productos. (No hay más que buscar en Google la página web de Codere, la de Betfair, la de William Hill, y a continuación entrar en la cuenta de Facebook o de Instagram: ahí estarán los anuncios de tragaperras, de casinos *online* y apuestas deportivas.) No es que uno *no* alcance la fama por *colgar* unas fotos en traje de baño y obtener 20 *likes* –o cinco mil– de un montón de personas conocidas o desconocidas, para quienes uno quizá no

importe nada en absoluto, o de un robot generador de identidades falsas: es que las empresas utilizan esa ilusión de fama para que uno siga mostrándoles su intimidad (sus gustos, sus aficiones, sus ideas políticas) y ellos continúen vendiéndole productos: dirigiendo su atención y logrando que anhele objetos arbitrarios y que tenga necesidades creadas artificialmente. En este ámbito de apariencias y de deseos teledirigidos, los salones de apuestas y los portales de juego por internet encuentran una atmósfera propicia. Éxito fácil, dinero rápido. Aunque no sea más que una ficción para que ellos vendan y tú desees y compres.

La capacidad de los jóvenes y los adolescentes para descubrir la trampa es menor que la de los adultos. Las redes sociales tienen usuarios de todas las edades. Pero este contexto de relaciones a través de cables y ondas, en el que se cultivan la superficialidad y la dependencia de la opinión ajena, los estereotipos, la idealización de lo material –ropa cara y hoteles caros y vehículos caros–, en el que los usuarios regalan su intimidad para que las empresas y las organizaciones elaboren perfiles que utilizarán para influirlos políticamente, para insuflarles el deseo de comprar cierto coche, de jugar a cierto juego, es un contexto en el que la adolescencia abarca todas las edades y todos los ámbitos. El «qué pensarán de mí» como criterio de vida.

Los jóvenes juegan porque sus amigos también lo hacen. Sus líderes (que a esas edades se distinguen porque corren más riesgos y son los primeros que entran en el salón de apuestas o en el portal de internet de la operadora de juego) marcan el camino hacia las conductas peligrosas: juego, drogas, alcohol. Pero también hay otros motivos. *Escapar* de la soledad y el aburrimiento, *huir* de las exigencias académicas, *salir* de un ambiente familiar estresante, *deshacerse* de la ansiedad y la depresión. El juego es una vía de escape. Igual que para los adultos. Evasión. Apartar los problemas, no resolverlos nunca.

Con los adolescentes todo sucede más rápido. Sus cerebros son más moldeables. Pasa menos tiempo entre la toma de contacto con el juego y el enganche «ludopático». Y la intensidad es mayor. Todo está contraído, apretado en el tiempo. «[…] los problemas de juego de los adolescentes son más variables que los de los adultos porque los jóvenes son más propensos a asumir riesgos y no suelen limitar su juego»[4]. La delincuencia aparece

con mayor frecuencia entre los jugadores de quince a veintitantos años. Porque muchos no tienen trabajo y viven en casa de sus padres y sólo cuentan con la *paga*. Así que roban para poder jugar. Aunque las cantidades que apuestan son menores que las de los adultos: un elemento que hace más difícil descubrir la ludopatía o el juego problemático. No hay ruina. Ni cortes de luz y de gas. Ni despidos ni desahucios. Los problemas con el juego se manifiestan en cuestiones diferentes de la monetaria: rendimiento académico bajo o nulo, deterioro de las relaciones sociales y familiares, trastornos psiquiátricos (ansiedad y depresión y episodios de violencia). A menudo ni siquiera ellos saben que sufren una adicción. «La mayoría de los adolescentes […] no reconocen la severidad de su problema y perciben los riesgos asociados con el juego desordenado como algo que puede ocurrir a largo plazo pero no como una preocupación inmediata»[5].

También la prevalencia es mayor en este grupo vulnerable: entre el 3 por 100 y el 8 por 100 de la población de doce a veinte años sufre la enfermedad del juego. Otro 10-15 por 100 está en camino de desarrollarla.

En el estudio *Young People & Gambling 2018*, de la Comisión del Juego de Reino Unido, se afirma que el 14 por 100 de los jóvenes de entre once y dieciséis años tomó parte en juegos de azar con dinero durante la última semana (es decir: los siete días anteriores a que se los sometiese al cuestionario). El juego con dinero –ilegal a esa edad– supera a cualquier sustancia potencialmente adictiva: el 13 por 100 bebió alcohol, el 4 por 100 fumó cigarrillos, el 2 por 100 consumió drogas prohibidas también para los adultos.

Otros datos del mismo estudio: el 39 por 100 ha gastado dinero de su bolsillo en juegos de azar o apuestas durante el último año. El 66 por 100 ha visto anuncios de las operadoras de juego en la televisión. El 59 por 100, reclamos en las redes sociales. El 53 por 100, *banners* en otros sitios web. El 49 por 100 ha visto u oído programas de televisión o de radio patrocinados por las empresas del juego. El 46 por 100 ha encontrado publicidad del negocio del juego en eventos deportivos a los que ha asistido. El 12 por 100 es *seguidor* de alguna compañía de juego en las redes sociales.

La exposición de los menores de edad al veneno del juego no es grande: es absoluta.

UNA PROHIBICIÓN DE JUGUETE

Las citas que siguen están sacadas del estudio «Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes», de Izaskun Sarabia Gonzalvo, Ana Estévez Gutiérrez y David Herrero Fernández[6], en el que se pide a 79 jóvenes del País Vasco –entre los que figuran tanto menores como mayores de dieciocho años, jugadores y no jugadores– que hablen de sus experiencias con el juego y las apuestas.

«Puedes coger las tarjetas de tu padre y utilizarlas. Sólo necesitas los números de delante y los tres números de atrás. Una tarjeta de crédito o de débito; sobre todo de crédito, que se puede chanchullear.»

[…]

«RETA [salón de apuestas deportivas] está muy accesible. Además entras, que va a ser un minuto, y el tío que está allí, como sabe que va a ser un momento, pasa de ti. Si fuera un sitio especial, en el que te cobran 20 euros por entrar o te piden el DNI, sería diferente. Para jugar nunca hay pegas, las hay para cobrarlo.»

[…]

«Yo con unos amigos tengo una tarjeta común. Entonces, cada vez que se apuesta, se carga en esa tarjeta. En RETA para jugar necesitas una tarjeta, que te lo va recargando ahí, y luego tú cobras de ahí el dinero. El dueño de esa tarjeta tiene que ser mayor de edad. Entonces la tiene uno que es mayor de edad y luego nos repartimos el dinero.»

[…]

«La publicidad está dirigida a gente que quiere ganar dinero fácil, porque te lo venden como si fuera lo más fácil del mundo, como si ganaras fijo. Hay un anuncio en el que sale Nadal y ese es para nosotros, porque hay mucha gente que le sigue en el anuncio y esa gente que está detrás de él, siguiéndole, es gente joven.»

[…]

«Ahora se juega más porque hay más opciones donde se puede jugar. Antes ibas al bingo o al casino y no había más cosas.»

[…]

«La gente de nuestra edad, si no es con los amigos, a lo que más juega es al RETA. Lo de RETA llama más la atención porque tienes las teles, se ven los partidos. Además puedes elegir muchas cosas. En la Quiniela sólo puedes apostar a lo que te ponen. En RETA puedes elegir. Por ejemplo, en fútbol se puede poner quién saca primero, número de tarjetas, quién marca primero, número de goles».

[…]

«Yo ya, por todo lo que se viene viendo del mundo del póker, en España se está naturalizando muchísimo… Están los torneos en La Sexta de PorkerStars y demás… Todo eso es algo muy peligroso.»

[…]

> «Y luego, para apuestas deportivas, la publicidad sale en los partidos de fútbol, en las vallas de publicidad, y de baloncesto también... Y en el autobús… Había lo del PokerStars ocupando más espacio que la hostia... En las camisetas de los jugadores de fútbol, los del Madrid y los del Espanyol, creo, venía lo de Interapuestas o algo así.... Antes, como no había nada… Ahora parece que hay mucha publicidad. Por la noche ya no está la teletienda y tienes apuestas de póker y programas de esas cosas.»

En el mismo estudio se estima que la prevalencia de la ludopatía y el juego problemático en los adolescentes y los jóvenes está entre el 3 por 100 y el 18 por 100: tan grande es la diferencia entre unas encuestas y otras. Se afirma que en el año 2002 –dos lustros antes de que se concedieran las licencias a las operadoras de juego y apuestas– el 17 por 100 de los usuarios de los portales de juego por internet eran menores. (Parece sensato suponer que hoy, en 2019, esa cifra es bastante mayor.) Y que las prohibiciones a los menores de edad sólo funcionan en los casinos y en las salas de bingo: en las casas de juego, en los bares con tragaperras y en los sitios de internet, los menores de dieciocho años entran con facilidad. Y gastan su dinero o el de sus padres sin encontrar grandes impedimentos.

En «¡Hagan juego, menores!», de Mariano Chóliz y Juan Lamas[7], se calcula que el 62,1 por 100 de los estudiantes de bachillerato menores de dieciocho años ha participado en juegos de azar con dinero en los 12 meses anteriores a la publicación del estudio. El 22,6 por 100 de ellos son jugadores problemáticos. El 2,8 por 100 son ludópatas. *Ludópatas adolescentes*. Estos autores creen que «es realmente sencillo saltarse la norma» que debería impedir que los menores jueguen por internet. «Norma» que consiste en introducir el número de un DNI, aunque no haya manera de asegurarse de que el documento corresponda a la persona que está pulsando las teclas. «En lo que se refiere a loterías, salones de juego y máquinas de los bares (tragaperras y de apuestas) –agregan– el control etario es nulo. Los menores pueden jugar a dichos juegos sin ningún tipo de control ni restricción.» El fracaso –o la falta de interés– de las autoridades en impedir el acceso al juego de los menores es evidente. El mismo fracaso –o el mismo desinterés *activo*– de las instituciones en evitar que el olor atrayente del juego alcance a las edades más tiernas es incómodamente obvio. Las operadoras de juego y apuestas (entre las que algunas, véase Codere, cuentan con exministros de Justicia reprobados por el Congreso como Rafael Catalá, del PP, entre sus *lobistas* a sueldo) aprovechan esta

circunstancias para cazar presas suculentas. «[…] los juegos potencialmente más adictivos son, precisamente, los que se están promocionando y publicitando con mayor interés por parte de las empresas del sector, a pesar de que la exposición a la publicidad es uno de los principales factores que induce al juego problemático en adolescentes», añaden Chóliz y Lamas[8].

FACEBOOK: EL ENLACE

En la página del *muro* de cada usuario en Facebook hay un letrero, abajo a la izquierda, que dice «Juegos». Allí uno puede encontrar juegos de todo tipo, separados por categorías. «Bingo», «Tragaperras», «Mesa de casino y póker». Se trata de modalidades gratuitas –o simuladores– de los juegos de azar con dinero. Es decir: no hay que gastarse nada. Cuando intentas jugar a uno de ellos –Mafia Slot, Free Vegas Casino, Mega Money Slots–, aparece un mensaje: «Tus amigos, tus conexiones y las personas con las que juegues podrán ver tu actividad de juegos. Además, el juego tendrá acceso a la información de tu perfil público y a las personas que conozcas que también jueguen a este juego». ¿Para qué? Para preservar el carácter *social* de todo lo que sucede en esa red, pensarán los más ingenuos. Para que tus amigos sepan qué estás haciendo en el ordenador o en el teléfono, a qué estás jugando, y puedan acompañarte: jugar a lo mismo que tú, propagarlo.

En el estudio «Why do young adults gamble online?», de Hyoun S. Kim, Michael J. A. Wohl, Rina Gupta y Jeffrey L. Derevensky, se cuenta cómo muchos jóvenes saltan desde estos simuladores de tragaperras y de otros juegos de casino a las páginas web de las operadoras reales: las auténticas, las que requieren dinero de curso legal. «Estos juegos de casino *sociales*», afirman los autores del estudio, «son la puerta de entrada al juego con dinero de verdad»[9].

Son los cigarrillos de chocolate de nuestros días. Esos cigarrillos que la gente nacida antes de los ochenta encontraba en los quioscos de prensa y en las tiendas de «dulces y salados», y que permitían a los menores ir por la calle con un palito blanco sobresaliendo de la boca como si fueran adultos. Que hacían que desde niño deseases fumar. Porque aquellos cigarrillos –dulces, de chocolate arenoso–, con su cajetilla idéntica a la de Camel, a la de Marlboro, con su papel plateado dentro, que tus padres te entregaban

como premio de vez en cuando, parecían una sombra de la maravilla que debían ser los cigarrillos de adultos. Si esos estaban buenos y te hacían sentir importante y libre, los otros –los que echaban humo– tenían que ser néctar extraído de las nubes. Así que dejaron de comercializarlos. Porque el país estaba lleno de ejércitos de niños que sólo deseaban hacerse mayores para poder fumar.

«Los juegos de casino *sociales* son una forma de entretenimiento inmensamente popular, que todos los días tiene millones de usuarios», continúan los autores del estudio. «Una razón para explicar su popularidad puede ser su omnipresencia en páginas como Facebook […]. Además, están entre los productos con más anuncios en las redes sociales, que intentan vender como positivo y glamuroso el acto de jugar»[10]. Unas líneas más abajo se da el paso final, que aporta una especie de coherencia perversa, terrible, a la trama: «Algunos juegos de casino *sociales* pertenecen ahora a las operadoras de juego con dinero, que anuncian sus sitios web dentro de los simuladores, facilitando así la migración del juego simulado al juego con dinero auténtico»[11]. Participar en este tipo de entretenimientos no tan malignos predice las conductas de juego con dinero, añaden los autores, y hace que estas últimas aumenten y se vuelvan más virulentas cuando el juego de verdad y el juego simulado coexisten.

Muchos utilizan estos simuladores para «aprender» o «entrenarse» antes de hacer su debut en el juego *real*. Lo que esconde otra trampa: «Los participantes en el estudio advierten que ganan con más frecuencia en los simuladores, y eso les proporciona una sensación de esperanza de que ganarían dinero si estuviesen jugando de verdad. Hay una creencia general de que hay que ser “listo” o “astuto” para no caer presa de las tácticas de los casinos *online* y los juegos en las redes sociales»[12]. Es decir, que estos juegos de azar de mentira –o sin dinero– alimentan los sesgos cognitivos característicos de la ludopatía y el juego problemático: la ilusión de control, la sobreestimación de las propias capacidades. En el mundo del juego, el más tonto suele ser el que más listo se cree. «Aprender», «entrenarse», «practicar». Como si el juego fuese un deporte. O una disciplina artística: música, pintura. Como si no fuera lo que es: un negocio en el que Sportium, Luckia, Codere, William Hill, PokerStars son siempre los que ganan. Nunca el jugador.

Contagiado por esa sensación de esperanza de que ganará si juega con dinero *real* –porque hasta ahora lo ha hecho con dinero de mentira–, el jugador joven entra en los sitios web de las operadoras y se encuentra con un escenario mucho más agresivo. (Mientras que los juegos *auténticos* están gobernados por intrincadas fórmulas matemáticas diseñadas para que la banca siempre gane a la larga, los simuladores se crearon con el propósito de que el usuario se divierta y acabe con cierta sensación de triunfo sobre la electrónica.) Puede que empiece engrosando sus fondos y que se enganche y confirme las distorsiones que los simuladores han insuflado en su mente. Luego perderá. Quizá termine enredado en el alambre de la ludopatía. La conexión –el enlace– es Facebook. Que comercia con la intimidad de sus usuarios y hace que los *muros* personales de quienes juegan a los simuladores se llenen de *banners* de las empresas del juego de verdad. La red social sabe a qué juegas, con qué te entretienes, cuántas horas dedicas a hacer envites y apuestas. Coloca la publicidad de las operadoras de juegos de azar con dinero ante las narices de los que serán más susceptibles a su influjo.

En el estudio se habla del efecto que tienen las promociones de las empresas del juego sobre los jóvenes. «Supercuota. Apuesta 10 euros y gana 70.» «Pruébanos gratis. Te regalamos 10 euros.» «Bono de bienvenida de hasta 400 euros.» Etcétera. Estos ganchos para los nuevos jugadores funcionan mejor entre los jóvenes que entre el resto de la población. Son un puente que evita el vértigo de cruzar de un salto el precipicio entre el juego simulado y el juego con dinero del propio bolsillo.

«Quieren que ganes [en los simuladores]… Si estás ganando en Facebook y ves un cartel a un lado para unirte a una partida de póker *online*, piensas: "Puedo hacer esto sin dinero, así que también puedo hacerlo con dinero de verdad". Y entonces lo haces de verdad y lo siguiente que sabes es que llevas perdidos 150 euros», explica uno de los jóvenes que participaron en el estudio[13].

Igual que el *fumador* de cigarrillos de chocolate, el jugador de juegos de azar simulados tiende a creer que la versión para adultos es mejor. Aunque sea peor. Porque también el cigarrillo que echa humo es peor que el de leche y cacao. Porque todo lo adulto es peor que la imitación para niños.

«JUEGO RESPONSABLE»

El juego por internet tiene todo lo que hace falta para extenderse como la peste entre los jóvenes: disponibilidad y variedad gigantescas, privacidad, facilidad para saltarse las barreras legales sin que haya consecuencias, un mundo que les resulta familiar y que dominan mejor que las personas mayores (el de las computadoras, los teléfonos), gráficos y motivos semejantes a los de los videojuegos que tanto les gustan. El juego es vendido como algo *cool* que practican futbolistas como Cristiano Ronaldo, tenistas como Rafael Nadal, presentadores de televisión como Carlos Sobera. Se publican historias falsas (coladas entre las noticias de deporte de las cadenas de televisión con más audiencia, en horario infantil) que cuentan cómo tal deportista o tal otro –Piqué y Neymar, por ejemplo– pasaron la tarde en el casino de Barcelona y participaron en el torneo PokerStars y ganaron tanto dinero: cientos de miles de euros, demasiado. Historias que no son más que publicidad filtrada, mentiras pagadas con mucho dinero, contaminación directa a las arterias del telespectador. El juego rodea por todas partes a los jóvenes. Entra por sus poros.

El comienzo precoz es uno de los factores de riesgo de la ludopatía. Las operadoras del juego inyectan su virus en los jóvenes: se aseguran un ejército de adictos –zombis de las tragaperras, del póker– para el futuro. Los que no caigan ahora quizá lo hagan más adelante: cuando una crisis sacuda sus vidas y se acuerden de ese sótano al que se asomaron unos años atrás –el de las apuestas por internet, el de las tragaperras– y de cómo durante aquellos ratos se olvidaban de los problemas y caían en una suerte de trance. Cuando se dejaban llevar y no eran ya ellos los que controlaban sus actos.

El juego y el alcohol y el tabaco y las drogas ilegales. Son cuatro puertas para un mismo salón. Ahí dentro coexisten, conviven. Cuando se bebe y se fuma –y se consume cocaína–, se juega más: se disparan las cantidades apostadas. Abrir la puerta del juego (o cualquiera de las otras tres) implica entrar en esa sala de las adicciones. Es un fenómeno tan habitual como indeseable para los padres: jóvenes que juegan más y también beben más y fuman más –y toman más cocaína o inhalan más hachís para relajarse–. Las empresas del juego frivolizan con estos peligros para la salud de nuestros

conciudadanos más tiernos cuando instalan sus locales de apuestas –Codere, Luckia– a pocos metros de los institutos de secundaria y ofertan desayunos más baratos que los bares y las pastelerías de la zona. Y bebidas alcohólicas igualmente económicas. O gratis. Juego responsable, sí. Pero la responsabilidad no es de ellos. Los empresarios sólo son responsables de una cosa: ganar tanto dinero como sea posible. Sin asco, sin escrúpulos.

El lema «juego responsable» (el preferido por las instituciones públicas) es semejante al de «bebe con moderación» y al de «consumo responsable». Pero parece inapropiado cuando el problema afecta a quienes aún no son responsables. Si no se les considera lo bastante responsables como para votar –y hay medidas efectivas que impiden que lo hagan– tampoco podemos cargarlos con la mayor parte de la responsabilidad cuando se trata de evitar una adicción como la del juego. Pero estamos haciéndolo. Las disposiciones de los organismos públicos para mantener el juego y las apuestas lejos de los menores no son sólo insuficientes: son nulas. Parecería que no hubiese leyes adecuadas. O que estas no se ejecutasen adecuadamente. Las empresas del juego –mientras persiste este vacío, esta indefinición– lanzan todos sus anzuelos y colocan todos sus cepos y disponen a todos sus francotiradores a la caza de los jóvenes. Sin ningún sentido de la responsabilidad.

Un lema más ajustado a lo que está sucediendo sería uno en el que se reflejase la soledad del jugador joven ante la indiferencia de las instituciones públicas y la voracidad de los empresarios. Uno que mostrase su indefensión. Uno que dijese: «Ante el peligro del juego, estás solo». O bien: «En el juego, nadie te protege, nadie se hace responsable por ti».

[1] M. Chóliz y J. Lamas, «¡Hagan juego, menores! Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego», *Revista Española de Drogodependencias,* 2017, p. 37.

[2] P. García Ruiz, P. Buil, y M. J. Solé Moratilla, «Consumos de riesgo: menores y juegos de azar *online.* El problema del "juego responsable"», *Política y sociedad* 53, 2, 2016, p. 560.

[3] P. García Ruiz, P. Buil, y M. J. Solé Moratilla, «Consumos de riesgo: menores y juegos de azar *online.* El problema del "juego responsable"», cit., p. 560.

[4] P. García Ruiz, P. Buil y J. Solé Moratilla, «Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online», cit., p. 561.

[5] *Ibid.*, p. 561.

[6] I. Sarabia Gonzalvo, A. Estévez Gutiérrez y D. Herrero Fernández, «Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes», *Revista Española de Drogodependencias,* 2014, pp. 61, 62 y 63.

[7] M. Chóliz y J. Lamas, «¡Hagan juego, menores!», cit., pp. 37 y 38.

[8] *Ibid.*, p. 41.

[9] H. S. Kim, M. J. A. Wohl, R. Gupta y J. L. Derevensky, «Why do young adults gamble online? A qualitative study of motivations to transition from social casino games to online gambling», *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health* (2017), p. 1. Esta cita y las siguientes pertenecientes a este texto han sido traducidas por los autores de este libro.

[10] *Ibid.*, p. 2.

[11] *Ibid.*

[12] *Ibid.*, p. 6.

[13] *Ibid.*

XVI

EMPRESAS EXTRANJERAS: JUDÍOS, BRITÁNICOS Y CANADIENSES

Si los llamados fondos buitre estadounidenses manejan las dos principales multinacionales de matriz española (Sportium y Codere), los judíos y anglosajones dominan claramente el mercado de las apuestas deportivas en el Reino de España, donde, por su lado, los canadienses son líderes del póker virtual con su marca PokerStars, avalada por prebostes administrativos del supuesto juego limpio en algunos estados norteamericanos y en el país de los arces.

DEL CAPO JUDÍO ADELSON A 888

El Estado de Israel no autoriza juegos de azar ni apuestas deportivas a las empresas privadas, pero no hace ascos a los beneficios extraídos por sus operadores en los países donde el juego es legal y se halla más o menos regulado, caso de España. Los textos sagrados de los judíos no condenan el juego, como hace el Corán. El azar forma parte de la realidad del pueblo elegido de Dios, dicen. Las Tablas de la Ley que Yahvé entregó a Moisés no prohibieron jugar ni tentar a la suerte para codiciar los bienes del prójimo del mismo modo que este codicia los tuyos. Ojo por ojo. Los sorteos resultaban habituales entre los hijos de Israel para distribuir beneficios y perjuicios. Incluso echaban a suertes quién podía residir en el interior de las murallas de Jerusalén.

En nuestros días a nadie se le escapa que el magnate del juego en el mundo occidental, el promotor de Las Vegas (Estado Unidos), Sheldon Adelson, es judío, aunque tal vez desconozcamos que su asesor de confianza en el intento de montar en España una sucursal de la ciudad de los casinos, el vicio, los excesos, el lujo y las drogas era David Hachuel, quien heredó de su padre, Mauricio Hachuel Toledano, las cementeras Excem y forma parte de los círculos de decisión más poderosos del Estado

español al tiempo que ejerce como vicepresidente de la Federación de Comunidades Judías en España.

Por traer el proyecto de Eurovegas a sus respectivos territorios compitieron los Gobiernos autonómicos de Cataluña y Madrid (ambos de derechas), y ya es sabido que la presidenta madrileña Esperanza Aguirre Gil de Biedma ofreció más ventajas y se llevó el gato al agua, concretamente a unos terrenos labrantíos, debidamente recalificados, en el término municipal de Alcorcón. Era el año 2012, cundía la desesperación por el constante aumento del paro, y el magnate del juego iba a crear 200.000 nuevos puestos de trabajo, según la profusión de mensajes de la presidenta «popular» a la que decían lideresa, quien acompañó a míster Adelson y a su asesor Hachuel en una visita privada a la Moncloa, en la que el presidente del Gobierno, Mariano Rajoy Brey, aceptó varias peticiones fiscales del inversor y las aprobó con la mayoría absoluta del PP en el Congreso, entre ellas la de no pagar el impuesto de bienes inmuebles en la futura ciudad del juego.

Pero todas las facilidades –incluida la excepción de la aplicación de la ley que prohíbe fumar en lugares públicos– fueron pocas para el magnate del juego, quien además prefería no arriesgar un dólar y que fueran las entidades de crédito locales las que sufragaran el proyecto. Como es sabido, el esfuerzo (inversor) del viejo capo de gafas oscuras consistió en una estancia de tres días en la capital de España, unas visitas a las más altas autoridades y una excursión a las parcelas de Alcorcón, flanqueado por el mencionado asesor Hachuel y el entonces vicepresidente de Aguirre, Ignacio González, sobre las que iba a crecer el ladrillo de la celebrada Eurovegas y no creció nada.

Con las excepciones legales arbitradas por los gobernantes en favor del mencionado magnate, el caso Eurovegas puso de relieve la inclinación del poder político hacia el sector lúdico. Puesto que ese mismo año (2012) el Gobierno concedió las primeras 50 licencias estatales de apuestas, tragaperras y juegos de casino *punto es,* se añadió una nueva dimensión al negocio de los salones y se acentuó su proliferación urbana. La impresión popular fue que Eurovegas no se concentraba en Alcorcón (Madrid), sino que se distribuía por los barrios de las clases media y baja de las ciudades con toda la zambomba publicitaria del caso.

El *holding* judío de los tres ochos (888) ha encabezado el *ranking* de inversores publicitarios del sector y pasa por ser «el casino más grande en internet». Este gigante israelí del juego extrae del mercado español el 12 por 100 de su facturación y ha operado desde Gibraltar antes de migrar a Malta para no pagar impuestos de sociedades por los crecientes beneficios que obtiene en España, lo que no es óbice para que el reputado bufete jurídico Cuatrecasas-Gonçalves Pereira le preste asesoramiento y defienda sus intereses frente a las administraciones públicas y terceros.

La plataforma digital de 888 fue creada en 1997 por los hermanos Avi y Aaron Saked y los también hermanos Shay y Ron Ben-Yitzhak con fondos familiares, a razón del 70 y el 25 por 100 del capital, respectivamente. El restante 5 por 100 lo dejaron para los empleados. Nacieron con el nombre de Casino-on-Net. Tuvieron éxito. Enseguida abrieron otro sitio web, el Reef Club Casino. Eran listos. Para no pagar impuestos fijaron su domicilio social en la isla caribeña de Antigua, bautizada con ese nombre por Cristóbal Colón en 1493 en honor a la virgen que se venera en la Catedral de Sevilla, lo cual no quiere decir que las motivaciones religiosas influyeran en el patrocinio del Sevilla Fútbol Club años atrás. Cuando las autoridades insulares de la en otro tiempo colonia británica les exigieron que pagaran la contribución, Aaron utilizó sus contactos y trasladó la sociedad a Line Wall Road, 57 y 63, de Gibraltar.

El éxito de los cibercasinos animó a los operadores a sacar la compañía a bolsa (2005) en el mercado de valores de Londres con el nombre de Holding Virtual. Aunque mantuvieron su sede real en Tel Aviv, se apoderaron por 43 millones de dólares de Globalcom, que explotaba bingos en Reino Unido (Wink Bingo). Fue un gran negocio. Los beneficios crecieron, se incorporaron nuevos accionistas y directivos. Holding Virtual pasó a llamarse 888 y siguió tejiendo su telaraña (las arañas tienen ocho ojos y ocho patas) en todos los países donde podía hacer caja: Irlanda, Reino Unido, España, Italia, Bulgaria y varios estados norteamericanos. Los 888Sport, póker, bingo, casino, no dejaban escapar una mosca. Crecían en facturación y beneficios.

Pero la suerte, como la vida, no dura siempre, y en 2010 falleció el cofundador Aaron, un tipo que había estudiado odontología en la Universidad Ben-Gurión y tuvo la idea de armar las timbas virtuales después de participar en un congreso de dentistas que se celebraba en

Montecarlo y probar suerte en el famoso casino del principado. Sus herederos inmediatos recibieron el 25 por 100 de las acciones y enseguida vendieron el 13 por 100, embolsándose 145 millones de dólares. Después vendieron otro 11 por 100 y ganaron 142 millones más.

Al hijo de Aaron, Ohad Saked, le interesaban menos las cibertimbas de 888 en expansión que otros negocios de intermediación en internet. Buen conocedor de la parábola bíblica de los talentos, decía en 2017: «Invierto en *startups* y en monedas digitales como el bitcóin; nuestros intereses inmobiliarios están principalmente en Estados Unidos y en España»[1]. Es decir, dinero fácil y rápido de la especulación con la vivienda y de la intermediación en la prestación de un número creciente de servicios.

Ya es sabido que las *startups* (plataformas de servicios a través de internet) manejan cada vez mayores cotas de comercio y servicios con unos costes laborales mínimos en relación con las empresas tradicionales. Utilizan a los trabajadores sin suscribir contratos ni afrontar cargas sociales (falsos autónomos) y se benefician de la falta de una regulación fiscal rigurosa, cuando no de la carencia de impuestos a la actividad económica digital en muchos países, entre ellos España hasta finales de 2019. Después de todo, la *uberización* (de Uber) del tercer sector tradicional de la economía se asienta en la consideración del ser humano como la materia prima más barata y abundante que hay y se beneficia del principio capitalista de mantener amplios ejércitos de reserva de trabajadores en paro.

Se puede decir que la actuación del copropietario de 888 encuentra similitud, salvando credos y herencias, con la del cofundador en Barcelona de la plataforma de mensajería Glovo, Sacha Michaud. Este personaje, ya citado en capítulos anteriores, pasó de ser el principal ejecutivo en España de Betfair, la «mayor casa de apuestas del mundo», con sede fiscal en Malta y padrinazgo del bufete Cuatrecasas, a crear en 2016 la mencionada *startup*, que ha crecido rápidamente en la capital catalana, Valencia, Madrid, Milán, Zaragoza y otras ciudades españolas e italianas. En declaraciones públicas, Michaud se ha ofrecido a asesorar a las autoridades y los legisladores sobre la regulación laboral de los *riders* (jinetes urbanos del reparto en bicicleta con grandes mochilas a la espalda), algo que ya hizo en 2011 sobre la ley del juego.

También vendieron gradualmente sus acciones de 888 los hermanos Ben-Yitzhak, creadores del *software* de los casinos virtuales; en 2016 su

participación era ya insignificante, con lo que Avi Saked, un tipo que había estudiado química y trabajaba en una empresa de telecomunicaciones cuando emprendió la aventura cibertimbal, se quedó como último fundador con un porcentaje significativo de las acciones del grupo. No obstante, empleó gran parte de las rentas obtenidas con el juego en montar, junto con su hijo Eyal, una cadena de cafeterías en China, Chitta Café, primer paso estratégico para la implantación de apuestas y juegos de azar presenciales en el gigante asiático.

Aunque los Saked y sus socios utilizaban paraísos fiscales para no pagar ni un euro de sus beneficios en impuestos en los países donde se forraban con el juego, pasan por ser buenos mecenas; Aaron sufragaba la construcción de escuelas en Israel y Avi fue uno de los grandes contribuyentes a la Conferencia de paz de Ginebra de 2003 entre israelíes y palestinos. Según la periodista de *Forbes* Parmy Olson, llegó a ofrecer cien millones de dólares de su fortuna personal al primer ministro palestino, Ismail Haniyeh, si comenzaba las conversaciones de paz con su colega israelí Ehud Olmert. Su oferta era más amplia: mil millones de dólares de un grupo de empresarios y financieros para hacer viable la paz. Se quedó en nada. En 2005, Avi se presentó como candidato al Parlamento israelí con el lema: «Un millonario orgulloso de ser socialista». No salió elegido.

Otra paradoja: el juego está prohibido en Israel. Con excepción de la lotería y las quinielas, controladas por el Estado, no hay sitio para el sector privado de una industria tachada de dañina. Pero no importa. Desde su sede en Gibraltar, los emprendedores israelíes expandieron su presencia en los mercados británico e irlandés, obtuvieron licencias en España, Italia, Dinamarca, Rumanía y en los estados norteamericanos de Nevada, Nueva Jersey y Delaware. Los pactos, las adquisiciones y las asociaciones con grupos locales han convertido el *holding* en un gigante mundial del juego. En la primavera de 2019 se lanzaron a la conquista de Portugal.

Gran parte de los ejecutivos de esa araña con fauces extractivas siguen siendo israelíes, aunque ningún propietario inicial figura ya en su consejo de administración. El penúltimo director ejecutivo, Itai Frieberger (cuarenta y ocho años), un tipo fornido de párpados carnosos, ojos hundidos y aire de boxeador, se embolsó dos millones de dólares (el primer plazo de la liquidación de sus acciones, valoradas en 3,5 millones, el 1 por 100 del capital social) y dejó el puesto en 2019 a su tocayo Pazner, un ejecutivo de

cuarenta años, cráneo rasurado y rostro inexpresivo, quien ha ocupado puestos de relevancia en el grupo como gerente de *marketing* y director de operaciones. En declaraciones al periódico económico *Cinco Días*[2], se quejaba en 2017 de «la atomización de las legislaciones en los países europeos».

Como si los Gobiernos europeos no hubiesen entendido el paso del siglo del átomo al del *bite*, Pazner arremetía contra unas trabas que obligaban a su compañía a desarrollar soportes informáticos diferentes para cada país. «El desarrollo de programas distintos es nuestro mayor coste y el principal desafío; la unificación de criterios nos permitiría ahorrar entre un 20 y un 25 por 100 de la inversión.» Y añadía que ya estaban «trabajando» en Bruselas en la armonización. El verbo *trabajar* equivale en boca de ese y otros ejecutivos a «engrasar» y «presionar» a los poderes públicos, la Comisión y el Parlamento Europeo en este caso, para hacer prevalecer sus intereses. Se quejaba además de las tasas a las apuestas y juegos de azar *online* en Francia y Bélgica. «Son anticomerciales», decía. «En cambio, con las españolas se puede trabajar», añadía. Hacienda sólo cobra una tasa por la licencia temporal: cinco años prorrogables por periodos similares.

Para las delicadas misiones *lobistas*, el grupo cuenta con un presidente no ejecutivo tan experimentado como Brian Mattingley, quien fue director ejecutivo de los Ritz Bingo y del Grupo Gala antes de unirse a los operadores israelíes en 2005. Este Mattingley ejerció una notable influencia en la regulación del juego. En su biografía anota que como presidente de la Asociación de Bingo de Reino Unido pasó mucho tiempo con los reguladores para ayudarlos a comprender las leyes del juego.

Con Pazner actúa como director financiero el economista israelí Aviad Kobrine (cincuenta y cinco años), quien adquirió experiencia en el Grupo Banca de Inversión y en Lehman Brothers. También figura Zvika Zivlin, un licenciado en Economía y Gestión por la Universidad de Tel Aviv que trabaja como gerente de Tulip Capital, representante en exclusiva en Israel del grupo financiero estadounidense Wells Fargo, considerado el de mayor capitalización del mundo antes de que en 2016 se descubriese que tenía más de dos millones de cuentas falsas. Y, entre otros expertos, también presta sus servicios al grupo de los tres ochos Gigi Levy-Weiss, consejero de Bertelsmann, el gigante alemán de la familia Mohn con intereses en 60 canales de televisión (Antena 3 en España).

La telaraña de 888 envolvió en marzo de 2019 la casa de apuestas deportivas BetBright, con sede en Dublín (Irlanda), pero regulada en Reino Unido. El accionista mayoritario de esa operadora, que patrocinaba competiciones hípicas, festivales de caza y al equipo de fútbol Nottingham Forest, era el exjefe de Barclays Bank y propietario de caballos de carreras Rich Ricci. A su vez BetBright formaba parte de Dedsert, una sociedad domiciliada en las Islas Vírgenes británicas. Como se ve, todo un modelo de evasión fiscal conocido y reconocido por las patrióticas autoridades.

El honorable míster Ricci y sus colegas de BetBright anularon las apuestas en curso, con una devolución potencial de 1,5 millones de euros por los depósitos que declararon nulos, y cancelaron las cuentas de los 35.000 clientes. Fue la primera vez que se declaró el número de clientes afectados por un cierre. «No tenemos poderes para obligar a un operador a que permanezca en el negocio hasta que todos los resultados de las apuestas *ante-post* hayan llegado»[3], confesó el portavoz de la Comisión Británica del Juego. Algo insólito. Puesto que la experiencia es un grado, uno de los directivos de BetBright (Alex Brennan) se incorporó a 888 como director de relaciones con inversores.

EL PULPO BRITÁNICO

Los judíos de 888 extendieron su telaraña para apoderarse de la casa de apuestas y salones de juego británica William Hill. Con ese fin pactaron con el Grupo Rank, que opera con bingos y casinos físicos y virtuales en varios países europeos, y lanzaron una opción de compra de acciones por 3.100 millones de libras (3.570 millones de euros). «¿Cuánto vale la vieja timba?», se preguntaban los analistas bursátiles. No lo sabían. Lo único cierto era que los postores aprovechaban sus horas bajas. Por un lado, los beneficios de William Hill decrecían y, en vez de alcanzar los 307 millones de libras previstos, se quedaban en una franja estimada entre los 260 y los 280 (de 300 a 325 millones de euros). Por otro lado, su estrategia *online* era un fracaso. Y, por si fuera poco, los demás grupos fortalecían sus posiciones mediante pactos y fusiones. En resumen: destituyeron al director general, un tipo llamado James Henderson, que llevaba dos años en el cargo y 30 en la empresa.

La oferta de Rank y 888 era tentadora: los propietarios de William Hill controlarían el 45 por 100 del capital de la nueva sociedad, los accionistas recibirían una prima del 16 por 100 del valor de las acciones y los compradores asumirían un pasivo estimado en más de 2.200 millones de libras (2.550 millones de euros). Pero el presidente de la vieja operadora, Gareth Davis, mandó a sus rivales a cazar salamandras. «Su oferta infravalora a William Hill, es muy oportunista y no refleja el valor inherente del negocio», les dijo. Davis, un tipo grueso de sesenta y nueve años que había sido director general de Imperial Tobacco, la cuarta empresa de cigarrillos más grande del mundo, presidida por lord Hanson, era un viejo zorro que sabía defender su guarida.

Aunque los beneficios de la casa siguieron cayendo hasta los 146,5 millones de libras en 2017, Davis también se enfrentó a la oferta de compra que lanzó el gigante canadiense Amaya (ahora Starts Group) con una tasación de la nueva sociedad resultante en 5.000 millones de libras (unos 5.750 millones de euros).

Pero los resultados del emporio del tío Hill, con sus 2.430 salones de apuestas y juegos de azar, seguían empeorando. Sus acciones perdían valor, las apuestas *online* no aumentaban, el negocio se estancaba, el mercado interno no iba a más, y algunos medios de comunicación se preguntaban por qué el viejo Davis no se jubilaba. Él contestó: «Porque no me da la gana». Y, a continuación, dejó caer que la casa, que seguía luchando contra lo que llaman «una rentabilidad en crisis», era objeto del deseo de los estadounidenses de Caesars Entertainment, que explotan casinos en Estados Unidos. *Sunday Times* publicó una crónica sobre la supuesta negociación, que hubiera dado lugar a una corporación valorada en 6.000 millones de libras «con una presencia geográfica formidable y una excelente posición en el recién liberado mercado de las apuestas deportivas de EEUU». Y añadía: «Sin embargo, esas negociaciones se suspendieron por el alto precio (de las acciones)».

La crisis de resultados de William Hill contrastaba, no obstante, con su crecimiento y su supuesta prosperidad en España (WHG Spain), donde se lucraba desde 2009 con la gran aceptación de las apuestas *online*, con una variedad de fórmulas y una inmediatez de los resultados que nada tenían que ver con las quinielas tradicionales. Cuando la regulación de 2011 obligó a los señores del juego a rendir cuentas era ya 2013 (dos años después) y

resultó que su caja crecía en plena crisis a un ritmo desmesurado. De 2012 a 2020 ha registrado un promedio anual del 22 por 100, algo desconocido en otras industrias.

En este contexto Willian Hill se ha significado por sus machaconas campañas de publicidad en las cadenas privadas de radio y televisión. Ha combinado sus pegajosos mensajes sobre la solera de la casa («Donde apuestan los que apuestan desde 1939») y sus promociones de hasta 300 euros para jugar con algunas iniciativas ocurrentes, como la de enviar miles de gafas de sol a las autoridades y cofradías sevillanas incitándolas a apostar uno contra diez a que este año (2019) no llovería en Semana Santa. Los pronósticos meteorológicos indicaban que no iba a llover, y los de la casa reducían al 5 por 100 la opción pluviométrica. Acertaron.

La fanfarria publicitaria y las demás técnicas de mercadotecnia permitían a la operadora británica proyectar una imagen de fortaleza interna que no se correspondía con sus resultados contables en el Reino Unido. Sin embargo, el Gobierno conservador británico le brindó un buen argumento para ajustar el negocio. La decisión de limitar a dos libras el gasto máximo de cada jugador en las máquinas tragaperras (el tope eran 100 libras) con el fin de combatir la ludopatía llevó al director general de la vieja timba, Philip Bowcock, un ejecutivo de mediana edad y ojos vivarachos, a anunciar el cierre de 700 salones de apuestas y azar en Inglaterra y Gales, con una pérdida, según dijo, de unos 4.000 empleos.

El retroceso de la marca británica se pudo advertir en España en la pérdida de la partida de los patrocinios frente a sus competidores, pues no ha conseguido entrar en ningún club de Primera División española y se ha tenido que conformar con colocar su nombre en las camisetas de los jugadores del Alcorcón, que juega en la división de plata. Los directivos del club madrileño, encantados de recibir unos cientos de miles de euros. Lógico. Y los ejecutivos de Hill, no menos satisfechos de poder «fidelizar al aficionado, que es el corazón del campeonato». Algo es algo, aunque muy poco para una operadora que se vería muy afectada si finalmente se prohibiese la publicidad del juego.

Igual que los judíos de 888, los británicos de WHG utilizan el bufete Cuatrecasas, con sede en la madrileña calle de Almagro. Y, del mismo modo que aquellos, se han apresurado a trasladar su razón social de Gibraltar a Malta para poder seguir operando dentro de la Unión Europea

cuando se consume el *brexit*. No quieren quedar fuera del mercado continental, lo cual es lógico aunque contradiga la voluntad mayoritaria de los ingleses y los galeses. Tampoco quieren pagar impuestos por los beneficios que obtienen en España y en los demás países de la UE, lo cual es menos lógico, aunque explicable por la arbitrariedad y la corrupción reinantes. En todo caso, la migración de Gibraltar a Malta ha sido muy significativa a lo largo de 2018 y 2019 y, como veremos más adelante, ha señalado el camino de la elusión fiscal a otros grandes operadores de matriz española.

UN LORD EN BETWAY

Otra potente casa de timbas y apuestas como es Betway, también domiciliada en Malta, cuenta asimismo con los servicios del bufete Cuatrecasas. Sus directivos son conscientes de la importancia del padrinazgo político y asignan un buen puñado de libras a lord John de Bletso como asesor de la empresa. Este miembro independiente de la Cámara de los Lores desde 1978 ha participado en innumerables negocios relacionados con la usura, la especulación y el *tiburoneo* bursátil: analista del mercado del petróleo, traficante de acciones con Smith New Court y luego con Merrill Lynch –con especial dedicación a sociedades extractivas de materias primas en África y el Lejano Oriente– y director de sociedades petroleras, de empresas de telecomunicaciones y de servicios financieros.

El mencionado lord aporta a la operadora una influencia decisiva y una elevada experiencia en el manejo de los negocios (le llaman «gobierno corporativo»), es decir, en las relaciones con la administración y las habilidades con el sector financiero. También contribuye con información de primera mano sobre los movimientos y las regulaciones del complejo mercado virtual como miembro del Comité de Selección de Comunicaciones de la Cámara de los Lores y del Comité para la Unión Europea sobre Comercio Exterior y Finanzas. Un gran valedor, en definitiva, de la casa de apuestas que patrocina en España a los clubes de fútbol Alavés, Levante y Leganés, y que quiso extender los tentáculos a la Real Sociedad para promocionar su marca, si bien los socios del club

donostiarra votaron en contra y mandaron al achinado Anthony Werkman, director ejecutivo de Betway, a pescar a otro caladero.

Entonces cebaron sus anzuelos y consiguieron un merluzo apreciable. El presidente del Alavés, el abogado Alfonso Fernández de Trocóniz, no necesitó consultar a los socios para imprimir el nombre de Betway en la camiseta del primer equipo. «Para nosotros es un honor haber llegado a un acuerdo con Betway y coincidir con su estrategia de expandirse en LaLiga», dijo tras firmar un acuerdo con el mencionado Werkman que se extenderá hasta el final de la temporada del 2020. La cibertimba y casa de apuestas *online* dice contar con más de 15 millones de clientes y extiende sus ventosas en el mercado europeo gracias a la proyección que le brindan el Werder Bremen en Alemania, el Anderlecht en Bélgica y otros equipos de fútbol que han aceptado su patrocinio.

LA ASTUCIA DE BETFAIR

Del pulpo británico con sus ventosas extractivas llegó también a España en la primera década del siglo XXI la operadora Betfair («apuesta justa», en castellano). Tomó posiciones en la «alegalidad», algunos años antes de que se aprobara la ley de 2011. Fijó su domicilio fiscal en Malta y también se convirtió en cliente del poderoso despacho Cuatrecasas. Perteneciente al Grupo Paddy Power Betfair, que opera en la Bolsa de Londres, Betfair pasa por ser uno de los portales líderes de las apuestas deportivas y ha *esponsorizado* a grandes clubes de fútbol de Primera División y al Real Madrid de baloncesto. Pero su oferta no se limita a las apuestas de contrapartida, sino que se extiende a las timbas virtuales y presenciales.

La estrategia de Betfair para captar jugadores –jóvenes sobre todo– se puede calificar como taimada y sagaz. Su ardid consiste en ofrecer juegos gratis con fichas virtuales. Con este método engancha a los jugadores noveles, les explica el funcionamiento de sus timbas virtuales, despierta su curiosidad, y les invita a probar suerte sin compromiso ni pérdidas económicas reales. Puesto que su sistema está diseñado para que salgan airosos del lance, a continuación los anima a jugar de verdad con su dinero en la ruleta, el *blackjack* y las tragaperras virtuales a cuenta de sus depósitos bancarios.

La estratagema ha tenido éxito, pero no es la única que contribuye a llenar el vientre del pulpo; sus creadores, Ed Wray y Andrew Black, idearon un sistema de apuestas para que la casa no perdiera nunca y ganara siempre: en vez del método tradicional de apostar contra la banca implantaron un mecanismo de apuestas de unos contra otros, es decir, las «apuestas de intercambio» o «apuestas cruzadas». De este modo los apostantes se juegan el dinero a favor o en contra de determinados resultados por los que apuestan otros, y lo pueden hacer en tiempo real, como ocurre en la bolsa de valores. Sea cual fuere el resultado, la operadora no juega ni arriesga un pronóstico. Pero, eso sí, retiene un porcentaje (el 6,5 por 100) del beneficio de los ganadores. Gana siempre. Y le interesa que el mayor número de apostantes obtenga el mayor beneficio posible. Su adversario son las tablas, los empates.

Tres años antes de que en 2012 obtuviera la primera licencia para operar legalmente en España, Betfair ya había firmado un acuerdo con el Barça para convertirse en su patrocinador. Su director general, Andy May, cifraba en 345 millones de euros el volumen de negocio en 2009 y aseguraba que dos millones de apostantes de 140 países usaban su plataforma. Según dijo entonces al periodista Roger Pascual: «Aunque estamos preocupados por una crisis económica que está afectando a todo el mundo, nuestro sector sigue creciendo con fuerza y esperamos que siga así»[4].

Sobre los amaños de partidos de fútbol, el directivo afirmaba: «Hay un legado oscuro, pero el mundo de las apuestas por internet hoy ya no es el de los gánsteres. La imagen sería más la de chicos jóvenes a los que les gusta el fútbol o el deporte en general y apuestan 20 o 30 euros para poner algo más de emoción en los partidos».

Con todo, aquel May que nueve años después ficharía por William Hill reconocía la existencia del juego sucio. Pero eran casos aislados. «En nueve años –decía– sólo hemos tenido que cancelar una apuesta. Fue hace 18 meses (en 2007), en un partido de tenis entre Davydenko (Nikolái) y Argüello (Martín Vasallo), en la que detectamos un volumen de apuestas inusual, diez veces superior a lo normal, siete millones de dólares, siempre a favor del argentino, número 87 de la Asociación de Tenistas Profesionales (ATP), contra el ruso, número cuatro.» Aquello ocurría en la segunda ronda del torneo de Sopot, el más importante que se celebraba en Polonia y que Davydenko había ganado el año anterior frente al alemán Florian Mayer.

La sospecha de que la mafia lavaba dinero criminal amañando partidos con algunos tenistas del circuito profesional era notable. En el caso del tenista nacido en Ucrania, pero con nacionalidad rusa y después austriaca, la presunción de tongo venía de atrás. El Hombre de Hielo (también le llamaban Robocop) había llegado a semifinales en Roland Garros, donde perdió contra Federer, y a la cuarta ronda del tornero de Wimbledon, pero había sido apeado a las primeras de cambio en Gstaad, Amersfoort y Umag por los franceses Florent Serra, Gael Monfils y Gilles Simon, lo cual era perfectamente extraño en un tipo duro, sólo superado por el suizo Federer y el español Rafael Nadal. El mundo del tenis se carga de sospechas. Se citan los nombres de muchos profesionales cuyos partidos han registrado movimientos extraños en las apuestas. Pero no se puede demostrar nada. Son «patrones irregulares». Y las casas de apuestas no suspenden las operaciones hasta que en Sopot se encienden todas las alarmas. Por cierto, el español Tommy Robredo ganó el torneo, el último que se celebró, frente al argentino José Acasuso.

Betfair, que patrocinó al Barça durante tres temporadas hasta 2019, consiguió en 2017 calcar su logotipo en las camisetas del Real Madrid de baloncesto. «Es una gran apuesta –dijo la ejecutiva de la timba en España, Elisa Miguel Fonseca–; queríamos reafirmar el valor del baloncesto tanto a nivel nacional como internacional y lo hemos hecho a través de uno de los mejores clubes de Europa. El Real Madrid tiene muchos seguidores, el que más de Europa en redes sociales, y para nosotros, que somos una casa de apuestas *online*, es una simbiosis perfecta y una sinergia muy buena.» Es lógico que la antigua empleada de Vodafone se sintiera satisfecha del logro del logo, pues ya entonces el Gobierno tenía en sus manos una regulación más estricta y rigurosa de la publicidad de las apuestas y el juego en los medios de comunicación social, y los operadores sabían que la proyección más segura era el atuendo de los jugadores y la publicidad estática en canchas y estadios.

PATROCINIOS BET365

Otro brazo del pulpo británico como es Bet365 ha emprendido la huida hacia Malta para librarse de los efectos del *brexit.* A finales de mayo de

2019 reducía sus operaciones en Gibraltar y trasladaba la mayor parte de sus negocios a la isla del Mediterráneo «para garantizar el acceso al mercado de la UE y mantener y mejorar la eficacia operativa», según decía en un comunicado. Desde años atrás, esa entidad extractora de euros en el continente ha mantenido una doble estrategia, con un pie en Malta y otro en Gibraltar. Su división de juegos de azar en España, Hillside España Leisure, fue constituida en 2015 como filial de Hillside Gibraltar Holdings Limited, que se ha apresurado a embarcar hacia la isla, mientras la operadora de apuestas Hillside (New Media Malta) venía operando desde Malta.

Según la web del sector *Zona de Azar*, Bet365 se domicilió en Malta en 2014 y obtuvo una licencia de funcionamiento por parte de la autoridad maltesa del juego en 2015, pero en 2016, tras la votación favorable al *brexit*, inscribió una segunda compañía y más adelante registró una tercera con el nombre de Hillside (Shared Services Malta). De este modo pasó de los 12 empleados iniciales a preparar el terreno para el desembarco de unos mil trabajadores desde la colonia británica en España. Como administrador único de la casa en la península ibérica, Baleares y Canarias, figura un antiguo director del negocio de electrodomésticos y aparatos de aire acondicionado que responde al nombre de Bowden Robert William Leslie, un jubilado de setenta y siete años que reside en España desde finales del siglo pasado.

Esta operadora británica, con ventosas en España para extraer dinero de todo tipo de apuestas y timbas virtuales desde 2015, es una de las que más invierte en publicidad y patrocinios futbolísticos. Aunque no tiene obligación de rendir cuentas al fisco español ni aportar sus balances al Registro Mercantil, las estimaciones de los especialistas cifran sus ganancias en más de 600 millones de euros. Del creciente volumen de negocio da cuenta el hecho de que patrocinó nada menos que diez equipos de fútbol de Primera División en la temporada 2018-2019 y de que logró, en septiembre de 2019, el patrocinio de la selección española de fútbol, con la consiguiente proyección publicitaria en TVE.

ENRACHA, DE MALTA A BARCELONA

Los propietarios del Grupo Rank, mencionado por su alianza con 888 para intentar apoderarse de William Hill, se movieron con retraso en el mercado de las apuestas en España, pero en 2018 nombraron a un director ejecutivo que conocía la sustancia nutriente del caladero español y que enseguida pactó con los suecos de Kambi, con domicilio en Malta, para aplicar sus ventosas al subsector. En 2019, Rank anunció su presencia en el plancton de las pujas deportivas. Hasta entonces se había limitado a explotar bingos presenciales y virtuales con las marcas Enracha y Yobingo. En su última declaración de resultados (2018) consignaba unos beneficios netos de 7,5 millones de libras (unos 9 millones de euros) de los bingos y las salas de juegos de azar en España, donde cuenta con una docena de establecimientos que además ofrecen comida y bebida.

Los bingos, las tragamonedas, la ruleta, el *blackjack* y el póker parecían el elemento exclusivo de Enracha, cuya matriz Rank explota 52 casinos en Gran Bretaña y uno en Bélgica con la marca Grosvenor, así como 82 bingos con el logotipo de Mecca Bingo. Los ejecutivos de la casa aseguraban que más de 15 millones de personas pasaban cada año por sus establecimientos, con una facturación cercana a 500 millones de euros y unos 7.000 empleados. ¿Por qué desaprovechar el creciente mercado de las pujas deportivas en España?, se preguntó el nuevo director ejecutivo, el fornido y sonrosado John Patrick O'Reilly, un tipo de sesenta años con 20 de experiencia en el sector. Había pasado por Ladbrokes, Gala Coral y William Hill antes de recalar en Rank en 2018. Conocía la rentabilidad y los bajos costes de las apuestas. También conocía al sueco Anders Ström, un tipo diez años más joven que él que había fundado el Grupo Kambi y poseía licencia para operar en el Reino de España.

El tal Ström, considerado un genio capaz de exprimir el aire y obtener oro, figura en la lista de los grandes evasores fiscales destapados por el consorcio de periodistas de los papeles de Panamá y Paradise Papers. Poco importa. Con 530 empleados entre la sede central de Malta y las oficinas en Suecia, Australia, Filipinas, Reino Unido, Rumanía, España y Estados Unidos, Kambi suministra plataformas de *software* para apuestas deportivas a numerosos operadores: 888 (hasta 2019), Leo Vegas, Rush Street Interactive, Greenwod Gaming, Mohegan Gaming y el Grupo Kindred del propio Ström.

La alianza con Rank para operar en el mercado de las apuestas en España llega precedida de los buenos resultados del pacto en Reino Unido a través de Grosvenor Sport y permite a los visitantes de casinos y bingos Enracha ampliar sus posibilidades de juego, arriesgando unos euros a las carreras de caballos, galgos, motos, coches, a los partidos de baloncesto, rugby, tenis y, sobre todo, fútbol. En realidad, con la extensión de su oferta a las apuestas *online*, Rank sigue el mismo camino de diversificación del negocio emprendido por otros operadores de bingos, casinos y salones en España.

Por extraño que parezca, los jefes de este grupo decidieron en 2017 trasladar el domicilio social (y fiscal) de Malta a Cataluña. La decisión sorprendió al director general de Ordenación del Juego (Ministerio de Hacienda), Juan Espinosa, ya que ninguna empresa del sector suele aceptar un impuesto del 20 por 100 sobre los beneficios si puede liquidar cuatro veces menos en Malta o entre el 1 y el 2 por 100 en Gibraltar. Pero, en aquel momento, Rank, con permiso para operar bingos y juegos de casino desde 2012, se planteaba ampliar su negocio en Cataluña, Madrid, Baleares y otras comunidades autónomas que, con un impuesto medio del 15 por 100, igual que en Reino Unido, ofrecían subvención a la investigación, el desarrollo y la innovación (I+D+I) e incentivos a la contratación.

Hacienda se cercioró de que el traslado de sede no ocultaba cambios en la personalidad jurídica de la sociedad ni transmisión a terceros de los títulos habilitantes con los que contaba la entidad, y aceptó la decisión. De este modo, Rank Malta Operations pasaba a ser Rank Digital España S. A. y se inscribía en el Registro Mercantil con domicilio social en el magnífico edificio de granito y vidrio con brillo de insecto de la calle Balmes, 268-270, de Barcelona. Era el mes de junio de 2017 y la sociedad, con un 56 por 100 de capital malasio, canalizado por el grupo inversor Hong Leong (propietario de Yamaha, entre otras industrias), solicitaba y obtenía dos años después, en julio de 2019, la licencia para extender su actividad a las apuestas sobre competiciones deportivas.

En cambio, el socio tecnológico, Kambi, ha seguido haciéndose el sueco en materia fiscal en España, donde disfruta de licencia para explotar «apuestas de contrapartida» desde 2012, renovada automáticamente para cinco años más en 2017. Con domicilio fiscal en Malta, la entidad del multimillonario Ström, propietario de cuadras de caballos de carreras en Inglaterra y Estados Unidos, no aporta un solo euro de sus beneficios a la

sociedad española. Algo que no ocurre en su país de origen, Suecia, donde los beneficios que obtiene en el mercado interno han de aportar tributos (el tipo oscila entre el 18 y el 25 por 100), con independencia de su sede *offshore.*

Por lo demás, Kambi, que también suministra su servicio *omnicanal* al Grupo Recreativos Franco, no se ha acogido al servicio voluntario Phishing Alert, establecido por las autoridades españolas para el control de los jugadores, las apuestas y la prevención del fraude. Quizá por las características del negocio, tampoco ha necesitado los servicios de los letrados del bufete Cuatrecasas. Todos los trámites y las relaciones con la administración española los realiza a través del despacho de asesores británico Blevins Franks en Calviá (Mallorca), a su vez acogido a la regulación de Malta sobre administración de empresas y capitales.

REPUTADOS ESPECULADORES SIN FRONTERAS

Esta panorámica de los principales operadores internacionales con intereses en el cibermercado español quedaría incompleta sin la referencia a la canadiense PokerStars, «un sitio único para jugar póker *online*», porque, según se anuncia, inicia un torneo por segundo. Con sede social y fiscal en Malta para operar en los países de la Unión Europea, cuenta con licencias en España para actuar en todas las modalidades extractivas (póker, *blackjack*, ruleta, tragaperras, carreras de caballos y apuestas deportivas de contrapartida). Los jefes de la operadora (TSG Interactive, PLC) estiman una facturación de 580 millones de dólares en 2019, pero no declaran el porcentaje correspondiente al mercado español. Sitúan sus beneficios previos al pago de impuestos en la apreciable cantidad de 195 millones de dólares, pero tampoco especifican los que obtienen en España. En cambio, son muy cuidadosos con los inversores, hasta el punto de decirles que sus predicciones se hallan «inherentemente» sujetas a riesgos, incertidumbres y contingencias comerciales, regulatorios, económicos y competitivos. Todo un gesto elemental por su parte. «Se advierte a los inversores de que no confíen indebidamente en las declaraciones prospectivas», dicen. El futuro no está escrito.

Luego ya, para que los clientes les entreguen su dinero y hagan juego sabiendo que no van a ser estafados ni burlados, aportan una lista de personajes a modo de comité de control y conformidad con las operaciones de la entidad, entre los que figura Tom Auriemma como presidente (director retirado del Nasdaq Penn y expresidente del Juego en Nueva Jersey); Ben Soave (exjefe superintendente de la Policía canadiense y experto en terrorismo y crimen organizado); Arlan Goodson (exdirector de la división de control de juegos de azar de California) y Michelle Chatigny (exvicepresidenta de la Junta de Juegos de Nevada), entre otras reputadas autoridades.

Si el trío directivo de PokerStars, compuesto por Mary Turner, Eugene O. Roman y David Lazzarato, valora la reputación, no faltan dirigentes de multinacionales del sector entregados a las trampas y la codicia desmedida. Un ejemplo que nos permite enlazar con el comienzo de este capítulo es el del fundador de Playtech, Teddy Sagi, un judío condenado por soborno y fraude que manipulaba el precio de los bonos del Banco de Israel y obtenía grandes beneficios para su cartera. En España, obtuvo licencias para operar a través de dos filiales radicadas en Bulgaria: Juego Online EAD (apuestas y casinos) y PT Entretenimiento Online EAD (servicios a terceros).

La entidad fundada por el mencionado Sagi en 1999 y cotizada en la Bolsa de Londres desde 2006, pasa por ser «el mayor proveedor mundial de *software* de juegos en línea» y obtiene la mayor parte de sus ingresos de la venta de juegos para casinos (en 2017 lanzó 75 en España), máquinas tragaperras y terminales para las casas de apuestas. Según los periódicos digitales *El Confidencial* y *eldiario.es*, a partir de 2016 el fundador de Playtech hizo caja y apostó por la especulación en vivienda a través del fondo inmobiliario Tauro Real Estate, con unos 600 pisos en Barcelona y Madrid. Tras adquirir el 100 por 100 de la sociedad especulativa, pasó a formar parte del *holding* israelí Globe Invest, cuyas empresas tienen sus sedes en Chipre y Guernsey (canal de la Mancha) para aprovechar sus regímenes fiscales favorables.

Tras comprar Tauro, Sagi siguió adquiriendo bolsas de pisos en España; se hizo con Ventuari Rentals, que explota pisos para turistas en Barcelona, y, en mayo de 2018, se apoderó por 11,3 millones de euros de la madrileña MDS Reit, que contaba con 130 pisos en los barrios más pobres de Madrid (Vallecas, Villaverde, Usera y Carabanchel) y ofrecía alquileres asequibles

(entre 400 y 600 euros mensuales). A continuación subió el alquiler a los inquilinos, contribuyendo así a la imparable escalada de precios que sufren los habitantes de Madrid y de otras grandes ciudades españolas. Tal vez la figura de Teddy Sagi sea, junto con la de su correligionario David Hachuel, también dedicado al negocio inmobiliario en España, el ejemplo más acabado de la especulación voraz y sin fronteras capaz de reducir a cifras los más elementales derechos humanos.

[1] *Cthech*, 9 de octubre de 2017 [https://www.calcalistech.com/ctech/articles/0,7340,L-3722586,00.html].

[2] Á. Bayón, «Itai Pazner, vicepresidente de 888: "El juego 'online' español moverá 1.000 millones en cinco años"», *Cinco Días*, 14 de mayo de 2017.

[3] L. Andrews, «BetBright interrumpe sus servicios/Causas y consecuencias», 12 de marzo de 2019, *Bestbettingsites News* [https://www.bestbettingsites.uk/].

[4] R. Pascual, «Andy May, director general de Betfair Europa: "El mundo de las apuestas de hoy no es el de los gánsteres"», en varios periódicos del Grupo Z, 16 de septiembre de 2009.

XVII

LAS MUJERES Y EL JUEGO: MUERTE EMOCIONAL Y MALAS MADRES

Basta con ver los anuncios de televisión de las empresas del juego para averiguar cuáles son los tipos humanos más vulnerables al virus de la ludopatía: van dirigidos a ellos. YoBingo ha contratado a los presentadores Jorge Javier Vázquez y Belén Esteban para su campaña publicitaria de 2019. La clase de programas que presentan –del corazón, sobre toreros y cantantes y buscavidas de la «alta sociedad»– tiene una audiencia femenina y en plena travesía por el otoño de la vida. Mujeres de entre cuarenta y cinco y sesenta y cuatro años. Son casi el 40 por 100 de los telespectadores de *Corazón de…* y *¿Dónde estás corazón?* y *Aquí hay tomate* y otros espacios televisivos similares[1]. Las mujeres de esa franja de edad son también las que más juegan. Más que las ancianas y las treintañeras, más que las veinteañeras y las adolescentes. «Entre los cuarenta y cinco y sesenta y cuatro años el número de mujeres jugadoras supera con claridad al de hombres», escribe Natasha Dow Schull en «Escape Mechanism: Women, Caretaking, and Compulsive Machine Gambling»[2]. (Si bien en la mayor parte de los estudios de prevalencia se considera que el juego es un asunto esencialmente masculino, no hay que despreciar otros puntos de vista, más específicos, más finos, que quizá no muestran las grandes tendencias de las sociedades, de las mayorías, pero sí iluminan fenómenos reales que suelen ser ignorados.)

Una mujer sola, de cincuenta y tantos, con la compra a cuestas, que se detiene en un bar y deja las bolsas del supermercado en el suelo –entre los palillos mondadientes usados, las servilletas de papel grasientas, los envoltorios de azucarillos Novell– para echar unas monedas en la tragaperras. Otra mujer, de casi sesenta años y con los hijos fuera de casa, viuda, que trabaja de camarera o de recepcionista en una clínica –un empleo de cara al público, en el que hay que sonreír, mostrarse amable–, y que por las noches se sienta delante de una máquina «tipo C» en el salón en penumbra que precede a la sala del bingo, sin hablar con nadie, anestesiada

(y diluida en la semioscuridad poblada de luciérnagas: centelleos de pantallas y botones), durante tanto tiempo como le dure el dinero.

El juego para estas mujeres que son parte de la fauna de las ciudades –de su dureza, de su inhumanidad– es una cuestión solitaria. Abandono, síndrome del nido vacío. Ellas y las jugadoras de bingo (que a menudo esconden su adicción bajo una apariencia sociable y entretenida, que la visten de domingo y la rodean de amistades) son el estereotipo de mujer jugadora. Solas, olvidadas. Personas que han cuidado siempre de otros –y algunas siguen haciéndolo, aún trabajan como enfermeras o asistentes de ancianos o maestras de escuela– y que parecen haberse perdido a sí mismas a fuerza de ocuparse de los demás. Delante de la tragaperras o en la sala de bingo se funden con la atmósfera. Olvidan su identidad, su presencia física. Una anestesia, una dosis de morfina. Sentadas en la butaca ante los botones luminosos. Como cuerpos deshabitados.

La sociedad se olvida más fácilmente de ellas que de los hombres. Porque son más discretas, menos ruidosas. Casi no aparecen en los estudios. O se las despacha deprisa por considerarlas una minoría, algo residual (a menudo sin investigar si de verdad son pocas o es que temen demasiado figurar).

> Los varones tienden a participar en diferentes tipos de juegos de azar, juegan más a menudo, gastan más tiempo y más dinero, y tienen más problemas de juego que las chicas. Una mayor proporción de jugadores con problemas o jugadores patológicos son varones, de dos a cinco veces más»[3].

En la última encuesta de la Dirección General de la Ordenación del Juego, de 2017, sólo el 7,8 por 100 de los participantes en tratamiento por ludopatía eran de sexo femenino. En el estudio anterior financiado por ese organismo, de 2015, se afirma: «[…] las personas jugadoras con algún tipo de problemática relacionada con el juego se caracterizan, principalmente, por ser hombres con una edad comprendida entre veinticinco y treinta y cuatro o superior a cincuenta y cinco»[4].

Los salones de juego y apuestas, con su atmósfera de competición y testosterona, con ese aire moralmente impreciso –como clubes de *striptease*, en el límite de la ley, lo mismo que esos locales para camioneros en las zonas fronterizas–, son lugares hostiles para las mujeres. ¿Una chica acudiendo sola a una sala de juego? No estaría bien visto. Mala madre, mala

novia, mala encargada de su hogar. Los hombres pueden entrar en esos sitios en los que no existe el tiempo y la bebida es gratis o muy barata, con restos de cocaína sobre la tapa del retrete, sin que se los considere malos padres o malos maridos. El estigma es mucho peor para ellas. En ellas sólo parece aceptable si van acompañadas.

¿Por eso no figuran en las encuestas? ¿Por eso no acuden a las asociaciones de ayuda contra la ludopatía?

Si hay empresas como YoBingo que se centran en el público femenino y que prescinden de los deportes y ofrecen sólo las variedades más anestésicas –el bingo y las tragaperras– entonces el juego entre las mujeres existe y supone un negocio suculento. Aunque tiene sus propias reglas.

DIFERENCIAS ENTRE MUJERES Y HOMBRES

Los hombres juegan para ganar dinero, para ser considerados unos triunfadores. Para sentirse inteligentes y exitosos, y probarse a sí mismos y reafirmar su poder y su importancia. Sus distorsiones cognitivas –ilusión de control, sesgo de experto– son más intensas que las de las mujeres. Buscan desesperadamente en el juego una solución para sus problemas: financieros, afectivos. Emplean más energía, más violencia. Compiten, se miden con los otros jugadores. (Algunos entran tan profundamente en ese mundo deportivo, comparativo, que ya no son capaces de relacionarse con la gente de otra manera: todo para ellos es una carrera o un test de habilidad.) También son más proclives a cometer delitos para conseguir dinero con el que jugar. A poner en la mesa cantidades enormes y perderlas.

Así se indica en el estudio «Male Gamblers/Female Gamblers–Mapping the Differences», de Mark Pierce, Jeanette Wentzel y Tim Loughnan[5]. En los hombres, la sustancia equivalente al juego es la cocaína. En las mujeres, la morfina. Aunque se trata de una generalización, claro. Muchas mujeres se entregan al juego más enérgico de los varones. Bastantes hombres se sumergen en el insensibilizador y sedante juego *femenino*.

Ellas buscan el llamado «efecto oasis». Evasión. Un paraíso en el que los problemas –laborales, domésticos– desaparecen de golpe. Se evitan: no existirán mientras la máquina siga lanzando destellos delante de los ojos. Ellas persiguen lo que los autores del estudio llaman *numbness:*

insensibilidad, entumecimiento. Un estado de olvido de uno mismo en el que el cuerpo obedece a la compulsión del juego, al impulso de meter monedas y apretar botones, mientras la mente permanece secuestrada. Las jugadoras se limitan a reaccionar a los estímulos de la máquina como cuerpos sin inquilino. Como zombis. El deseo es que la ausencia dure el mayor tiempo posible. La ausencia de la conciencia y de la responsabilidad, del dolor de ser una persona que convive en ciertas circunstancias con otras, del sufrimiento de saber eso durante todo el día, a todas horas. Excepto cuando se está en el bingo o enfrente de la tragaperras.

Las mujeres prefieren los juegos continuos –un estímulo tras otro, rápidamente–, los que se prolongan sin interrupciones. Las tragaperras, sobre todo. Juegan a pocas variedades en comparación con los hombres (que abarcan más tipos, que *diversifican* sus apuestas). Sus preferidos son los de azar puro: aquellos en los que la habilidad y los conocimientos –sobre fútbol o sobre lo que sea– no cuentan lo más mínimo. Las mujeres apagan el ego cuando juegan. Lo borran. Ni siquiera les importa ganar. Lo único que pretenden es *conseguir tiempo.* Ellas son más conscientes que los hombres de que una victoria significa más minutos delante de la máquina, más monedas para meter en la ranura. No se engañan pensando que podrán comprarse un coche de lujo o pagar las facturas atrasadas. Saben que el juego lo absorbe todo. Como un agujero negro.

Las jugadoras se sienten más cómodas en la zona de las máquinas de un casino o de una sala de bingo, en una atmósfera más privada, más *respetable,* entre azafatas con uniforme sentadas en sillas altas junto a la pared, como celadoras de museo, y donde se pide el carnet a la entrada, con aparcacoches y sala de fumadores, con carta de especialidades *gourmet*. No en las nocturnas, masculinas salas de juego. Dentro del casino se acomodan delante de las máquinas en vez de instalarse en las mesas y relacionarse con otros jugadores y con crupieres de carne y hueso. Soledad, aislamiento. Eso buscan. No ser interrumpidas. Pero no siempre se puede ir al casino o a la sala de bingo. Para eso está internet.

Dos mujeres entrevistadas por Natasha Dow Schull cuentan:

> «No podía aguantar que nadie entrara en mi espacio; la gente me traía malas vibraciones. En realidad la gente no te dirige la palabra cuando estás jugando a las máquinas. Así que en

cualquier parte estás sentada y aislada. Eso es lo que yo quería: no relacionarme con nadie, no estaba ahí para hacer amigos, no estaba ahí para hacer nada más que perderme.»

[…]

«Cuando estoy sola en mi pequeño mundo no quiero tratar con gente. Quiero tomarme unas vacaciones de la gente. Con la máquina no hay gente que me pueda hablar, ningún contacto humano ni vinculación ni comunicación, sólo una pequeña caja cuadrada, una pantalla.»[6]

La infección por ludopatía se produce más rápido en las mujeres. Según Roslyn Corney y Janette Davis: «Lleva entre dos y cuatro meses. El factor principal que influye en el desarrollo de los problemas con el juego es la evasión de los conflictos y el alivio que proporciona»[7]. También empiezan más tarde que los varones: cuando están hartas de todo y necesitan huir.

Un último rasgo que diferencia el juego femenino del masculino. La rebeldía.

En mayor medida que los hombres, las mujeres encuentran excitación en que el juego sea un tabú. Algo travieso, medio prohibido. En que haya gente de su entorno –un novio, un jefe– que lo desapruebe. Se convierte en un secreto. Un amante. Evitar ser descubierta se vuelve parte del placer. Que les ordenen detenerse, alejarse de las tragaperras, del bingo, las incita a jugar más. Es comprensible que en los hombres este sentido transgresor sea mucho más débil. Porque la sociedad acepta que ellos jueguen –incluso en algunos ámbitos lo considera beneficioso–. No supone ninguna desobediencia para ellos. En un contexto machista (supervisores y padres y maridos dominantes) las mujeres descubren en el juego un ámbito de libertad. Solas y fuera del alcance del poder masculino, de las órdenes y las obligaciones. Puesto que jugar y volverse ludópata es una negación rotunda del rol de cuidadora, de criatura sumisa y al servicio de los otros, las tragaperras y el bingo son feroces formas de rebeldía. Transgresiones que horrorizan a los guardianes de los viejos valores familiares.

MUERTE EMOCIONAL

En la mayor parte de las aproximaciones al fenómeno de la ludopatía –periodísticas, científicas– las mujeres tienen un papel secundario: novias o esposas. Los protagonistas de los estudios y las encuestas son hombres. Los

relatos que aparecen en la prensa, en los que se pierden grandes cantidades de dinero y se queman en el salón de apuestas los ahorros para la universidad de los hijos, y se consumen herencias en pocas horas y se empeñan los coches y el televisor y los muebles, son historias sobre hombres. Las mujeres sufren sus excesos. Sumisamente, tragándose la contaminación que ellos exhalan como si fuera su deber femenino, cuidándolos y ayudándolos cuando ellos intentan dejarlo.

Las historias sobre mujeres jugadoras carecen de esa espectacularidad. Aunque los motivos y las circunstancias que las llevan al sótano del juego son intrincados y más profundos que los de los hombres. Son historias tristes. Menos llamativas, más difíciles de entender. Quizá más interesantes.

Natascha Dow Schull habla sobre el rol laboral de la mujer en la sociedad capitalista moderna en su ensayo sobre las jugadoras de tragaperras. Mientras que los hombres son los jefes solitarios y los mecánicos y los programadores informáticos –tareas que les permiten cierta independencia, cierto aislamiento–, las mujeres suelen ocupar puestos más sociales y más relacionados con las emociones: las de los otros, no las suyas. No es una regla, pero la sociedad recurre al sexo femenino cuando se trata de reclutar a enfermeras y maestras de escuela, a cuidadoras de ancianos, a trabajadoras sociales. El papel de madre, que consiste en ocuparse de los otros, en hacerse cargo de las necesidades ajenas, se replica en el mundo laboral. Madres dentro y fuera de la casa. Mientras que en un trabajador se valoran la agresividad y la independencia, en una mujer lo más importante suele ser la empatía. La capacidad para olvidarse de sí mismas y entregarse a los deseos de los otros resulta muy apreciada para llevar a cabo ciertas tareas. «Si el trabajo en las fábricas implica despegarse del propio cuerpo, el trabajo emocional […] supone despegarse de las propias emociones.»[8]

Mujeres que cuidan en casa de sus hijos y sus maridos en un ejercicio de autoanulación, de olvido de sí mismas, para a continuación marcharse a desempeñar un trabajo en el que deberán seguir ocultando sus emociones. Borrándolas. El mundo es para ellas una gran casa en la que son las responsables de que no haya nadie descontento o mal atendido.

Joyce Carol Oates lo expresa en la voz de una camarera: «Mi sonrisa era amplia y permanecía fija en mi rostro como si estuviese grapada y me asustaba a mí misma al ver el resplandor húmedo de mis dientes en la superficie de aluminio de la puerta batiente de la cocina»[9].

No es fingir: es apagar las emociones para entregarse al cuidado de los otros, para agradarles, para convertirse en un vehículo en el que viaja la satisfacción ajena. Esta forma de vivir conduce a la muerte emocional. Se baja el volumen de las propias emociones, se reduce su onda de vibración, hasta que desaparecen o se vuelven un estorbo para los asuntos prácticos: el trabajo, las tareas en el hogar.

La generosidad de una madre, que gasta toneladas de energía y de inteligencia en sacar adelante a sus hijos y no pide nada a cambio, contrasta con el ideal capitalista de éxito: individualismo, competitividad, el mayor beneficio para el propio negocio. Extraer *lo máximo* de uno mismo, ser admirado por los demás, engrandecerse como individuo. Fama, dinero, objetivos personales. A las mujeres se les pide que en el ámbito laboral sean como los hombres. Que piensen en su carrera, egoístamente. Que sean independientes y ambiciosas. Pero al mismo tiempo se les reprocha cualquier falta de espíritu maternal.

Atrapadas en esa situación (en la que es lo mismo ocuparse de sus hijos y de su casa que desarrollarse laboralmente y buscar el éxito personal: las dos opciones son fragmentos insatisfactorios, cargados de culpabilidad), muchas mujeres prefieren no pensar en sí mismas ni en la deriva que ha tomado su vida después de tener hijos (o de renunciar a quedarse embarazadas). Porque hacerlo es duro. Y tantos años de autoanularse crean un hábito.

El tiempo libre es la trampa. Permite oír las emociones. Despertarlas de ese letargo de años.

Pero la sociedad de consumo también tiene una solución contra el tiempo libre. Televisores, teléfonos y tabletas y computadoras, Apple, Huawei, Samsung, series a la carta, consolas de videojuegos, montones de información falsa o irrelevante por internet. Máquinas tragaperras, póker *online*, bingo desde el sofá de tu salón.

Las grandes empresas tienen la fórmula para que el tiempo libre no sea tuyo. Nunca antes habían existido compañías tan poderosas con las que se pretende obsesivamente dirigir la atención de las personas: *consumidores*. Los ciudadanos jamás habían estado tan rodeados. De publicidad, de promociones, de marcas. Todo procedente de las mismas multinacionales que han destruido los pequeños comercios con una voracidad sin fondo. Que se replican en cada centro comercial, en cada ordenador y cada

teléfono, en los muebles de tu casa (Ikea) y en tu armario ropero (Inditex) y en tu frigorífico (Mercadona, Lidl, Carrefour). La pretendida libertad de consumo ha conducido a que la gente sea ahora menos libre que nunca cuando quiere consumir: todo es uniforme, todo en todas partes viene de los mismos almacenes. Y la libertad de *no* consumir ha quedado casi aniquilada. Porque las multinacionales acaparan el ocio en las ciudades.

El libre mercado proporciona los medios para que uno no tenga que enfrentarse a la conciencia, al pensamiento: a las emociones que duelen. Es fácil entregar el tiempo libre a Cirsa-Unidesa, a YoBingo, a Codere. Más fácil y anestésico que enfrentarse a los problemas y resolverlos.

MALAS MADRES

El hartazgo de la responsabilidad de cuidar a los demás y la costumbre de mantener las emociones en una frecuencia baja lleva a muchas mujeres al juego: que es lo más parecido a la muerte, a no sentir. Tragaperras, bingo. Las enfermas por el juego desean pasar ahí el mayor tiempo posible y dejan de preparar la comida de sus hijos y de hacer la compra en el supermercado y se vuelven descuidadas en sus trabajos o se ausentan con demasiada frecuencia de la oficina. Es el peor estigma para las ludópatas: el de la mala madre. Un fenómeno parecido al del empacho. Comer demasiado chocolate –y sufrir una indigestión y vomitar– puede hacer que odies el chocolate durante el resto de tu vida. Malas madres porque quizá antes fueron *demasiado* abnegadas. O asumieron el rol que la sociedad les asignó cuando hubieran preferido no hacerlo.

Cuando caen en la enfermedad del juego se convierten en lo contrario de lo que la gente espera de ellas. Pasan de la generosidad al egoísmo (todos los adictos se vuelven egoístas). De estar siempre disponibles a ausentarse continuamente. De cuidar a los demás a dejar que cada uno se las arregle por su cuenta si es que puede. De ser responsables y fiables a ser mentirosas, expertas en el deporte de la escapada, personas en las que uno no puede confiar. Vacían la hucha de sus hijos y se gastan el dinero para el supermercado en las máquinas, dejan de amamantar y van sucias y desarregladas y se vuelven antisociales: antipáticas o huidizas. Es un todo o nada.

Para los hijos es mucho peor la enfermedad del juego en una madre que en un padre. Es una pérdida. Antes estaba con ellos todo el tiempo. Siempre pendiente de ellos, siempre ocupándose de sus hijos. De repente no está nunca. Se trata de una ausencia física y emocional. Un golpe terrible contra la autoestima de los niños. Si su madre ya no quiere quedarse en casa es que ha encontrado algo mucho más valioso y más importante que ellos en otro lugar, creen.

Una mujer entrevistada por Natasha Dow Schull dice:

> «Incluso justo después de que naciera, yo no podía parar [de jugar a las tragaperras]. Lo dejaba con mi hermana y me marchaba a jugar durante horas y horas… Estaba amamantando, y un día tenía que ir a trabajar, pero en vez de eso acabé en el casino. Tenía manchas que bajaban desde mis pechos chorreantes hasta las caderas. Pero eso no me detuvo; ni siquiera me fijé.
>
> »Con mi hijo llorando y pidiendo pecho todo el rato… Aunque es una sensación maravillosa, lleva un tiempo acostumbrarse; ya no es mi cuerpo nunca más: le pertenece a él. […]. Él tiene hambre, quiere pecho, y eso es todo. Mi cuerpo dice: "Adiós, ya nos veremos". Porque ya se me está saliendo la leche. Incluso cuando pensaba que no iba a amamantar más, mis pechos contestaban: "Sí, vas a hacerlo". No tenía ningún espacio, ninguna privacidad; nada era ya mío. Odiaba volver a casa. Quería irme a jugar, y así todo lo malo desaparecería totalmente. Y yo estaría sana y salva»[10].

La etiqueta de mala madre no es sólo una marca de la vergüenza grabada a fuego ante los ojos de los demás. Es también un reproche que las jugadoras se hacen a sí mismas: «Creía que era la única mujer en toda la ciudad que hacía eso [jugar a las tragaperras]», comenta otra de las mujeres entrevistadas por Schull[11].

Casi ningún adicto se siente orgulloso de serlo. Pero las mujeres mucho menos. Porque la vergüenza para ellas resulta intolerable. En esta sociedad –aún machista y proclive a insultar a los que están en desventaja o en minoría– no existe nada peor visto que una mala madre. La ludopatía se entiende como un fenómeno masculino. Y las mujeres adictas al juego creen ser anomalías demasiado retorcidas e insólitas como para existir. No cuentan lo que les sucede. Lo esconden como si fuera un crimen horrible. Y los tratamientos se diseñan para los hombres, y los estudios se llevan a cabo entre hombres, y los que se atreven a confesar el problema son siempre hombres. Las mujeres permanecen en el sótano.

«HE VISTO COSAS»

En 16 años como jefa de sala en el Casino Torrequebrada de Benalmádena y en el bingo malagueño Don Curro (al que la trasladaban por temporadas para no hacerle un contrato fijo) D. dice que ha visto «cosas que no te creerías».

> He visto a jugadores que daban propinas en gramos de coca, a mujeres que se prostituían en los lavabos. Palizas, homicidios…
>
> Una noche vi cómo un taxista mataba a su mujer. Ella estaba jugando cuando el hombre entró en el bingo y se acercó a su mesa. Empezó a gritar, a insultarla delante de todo el mundo. «Desgraciada», le decía, «nos has arruinado. Me has jodido la vida. No tenemos nada, estamos en la ruina.» Estaba desesperado, muy nervioso. Más que nervioso: con una ataque. El personal intentó tranquilizarlo y lo acompañó a la calle. Y su mujer dejó los cartones y salió poco después. Él ya se había subido en el taxi. El coche estaba en marcha. Aceleró y la atropelló. La arroyó. Pasó por encima de su cuerpo. Condujo el coche por encima de su esposa. Luego dio marcha atrás y la atropelló otra vez. Por si acaso. «¡Que me lleven a la cárcel!», gritaba. «¡Yo no puedo seguir viviendo así!»

D. ha visto otras escenas violentas. Muchas. Una de ellas protagonizada por una actriz famosa de cine y teatro, casada con un empresario rico y dueño de un hotel. «Él entró en el salón muy enfadado. Y agarró a su mujer de una pierna y la sacó a rastras. Tirando de la pierna como si fuera una muñeca. Luego empezó a golpearla, muy fuerte. Le partió varios huesos. Menos mal que el personal intervino a tiempo. No sé lo que podría haber ocurrido. Mejor no pensarlo.»

De su experiencia de más de tres lustros trabajando en salas de juego –en los que ha visto situaciones lamentables, casos muy tristes– D. saca una conclusión rotunda: «El juego es una enfermedad muy grave». Destruye familias. Destroza la convivencia. Conduce a tragedias, que acaban categorizadas como «violencia de género», sin que la opinión pública llegue a saber cuál fue el desencadenante: el juego, la ludopatía.

«He visto a mujeres arruinadas prostituirse en los lavabos. A cambio de 20 euros, de unos cartones de bingo, de unas fichas para seguir jugando.»

[1] N. Gay, «¿Quién ve los programas del corazón?», *El Confidencial*.

[2] N. D. Schull, «Escape Mechanism: Women, Caretaking, and Compulsive Machine Gambling»,Working Paper n.º 41, Center for Working Families, Berkeley, Universidad de California, 2002, p. 5. La traducción de esta cita, y de todas las que siguen en el capítulo presente y están sacadas de estudios en inglés, es de los autores de este libro.

[3] P. García Ruiz, P. Buil y J. Solé Moratilla, «Consumos de riesgo: menores y juegos de azar *online*», cit. pp. 556 y 557.

[4] Dirección General de Ordenación del Juego, *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España, 2015* [https://www.ordenacionjuego.es/es/estudio-prevalencia].

[5] M. Pierce, J. Wentzel y T. Loughnan, «Male Gamblers/Female Gamblers – Mapping the Differences», en *Responsible Gambling: A Future Winner,* Adelaida, National Association for Gambling Studies, 1998.

[6] N. D. Schull, «Escape Mechanism: Women, Caretaking, and Compulsive Machine Gambling», cit, pp. 6 y 10.

[7] R. Corney y J. Davis, «The attractions and risks of Internet gambling for women: A qualitative study», *Journal of Gambling Issues* 24, julio de 2010, p. 129.

[8] N. D. Schull, «Escape Mechanism: Women, Caretaking, and Compulsive Machine Gambling», cit, p. 9.

[9] J. C. Oates, *Infiel*, Barcelona, Penguin Random House, 2015, p. 27.

[10] N. D. Schull, «Escape Mechanism: Women, Caretaking, and Compulsive Machine Gambling», cit., p. 15

[11] *Ibid.*, p. 18.

XVIII
IMPUESTOS AL JUEGO: BURLA Y ASIMETRÍA

Evitar los impuestos es el único esfuerzo intelectual
que tiene recompensa.
John Maynard Keynes

Cuando el presidente de la Comisión de Economía del Congreso de los Diputados, Antonio Gutiérrez Vergara, dio la palabra a José Antonio Martínez Sampedro, entonces presidente de Codere, sus señorías no esperaban una andanada tan demoledora contra un proyecto de ley del juego que, según dijo el compareciente, premiaba a los malos y castigaba a los buenos. Era el 17 de marzo de 2011 y el representante de la multinacional española más potente del sector en aquellos momentos, con una facturación superior a 1.000 millones de euros, una aportación a Hacienda de 350 millones anuales y un plantel de 20.000 empleados en ocho países, denunció las ventajas fiscales y administrativas de la nueva regulación para los operadores «ilegales» que actuaban en España y reclamó juego limpio a los políticos.

De primeras, colocó el marco: «La industria del juego en España está articulada por un gran número de empresas que emplean directa e indirectamente a más de 100.000 trabajadores, aportan más de 5.000 millones de euros a las distintas administraciones públicas por la vía de impuestos de juego y otras modalidades tributarias y gestionan (cantidades jugadas) más de 30.000 millones de euros al año». A continuación lanzó las primeras bengalas de aviso:

> Esta industria autorizada ha contemplado atónita en los últimos años el nacimiento y crecimiento del juego por internet, ofertado en España desde Gibraltar y otros paraísos fiscales por operadores que se justifican en inexistentes derechos derivados de los tratados europeos. Esta situación de ilegalidad, que no alegalidad, ha provocado que la compañía que presido haya decidido iniciar actuaciones ante los tribunales por competencia desleal y publicidad ilegal contra uno de los operadores que protagonizan esta actividad.

Y arremetió Martínez Sampedro contra el texto gubernamental:

> El proyecto va abordar la situación de las empresas que han venido desarrollando actividades de juego *online* de manera ilegal, por carecer de licencia para ello, no contribuir a la Hacienda

pública y no generar ningún tipo de riqueza ni empleo en España. Nos parece inaceptable el planteamiento de regularización subyacente en la disposición transitoria octava, que permite mantener contratos de patrocinio por parte de operadores sin licencia para ello, es decir, ilegales.

Algunos diputados fruncieron el ceño, otros pusieron cara de póker. Los defensores del proyecto enviado por el Gobierno de José Luis Rodríguez Zapatero se sentían incómodos. Lógico. El empresario les había arrojado un dato que los calificaba de vagos e inconsecuentes: «A finales de 2006 –les dijo a las puertas de la primavera de 2011– el Parlamento aprobó la Ley 57/2006, que en su disposición adicional vigésimo sexta mandataba al Gobierno para la presentación de un proyecto de ley que regulase los diversos aspectos del juego telemático». Sólo el portavoz de la desaparecida Convergència i Unió (CiU) y después presidente de la patronal catalana Foment del Treball, Josep Sánchez Llibre, le replicó al respecto: «Quiero recordarle que fue nuestro grupo el que en el año 2007 planteó esta enmienda en una iniciativa legislativa, en el sentido de que era necesaria la regulación del juego *online*. Por tanto, aunque sea con una legislatura de retraso, la legislación va a ser efectiva».

Martínez Sampedro prosiguió la andanada: «El proyecto reconoce el estatus de los operadores ilegales, que van a poder desarrollar la actividad con el fondo de comercio y la clientela creada durante el periodo de ilegalidad, lo cual constituye una ventaja discriminatoria, inadmisible». Y a renglón seguido consideró «absolutamente necesario» enmendar el proyecto para establecer la igualdad de condiciones entre aquellas empresas que han respetado la legalidad vigente, y por ello no han operado juego *online* sin licencia, frente a aquellas que, basadas en «paraísos fiscales», «sin control alguno de juego de menores y de personas con especial necesidad de protección», han desarrollado una actividad que, según sus propias declaraciones, les ha generado «importantes beneficios económicos».

Para que quedase claro, enumeró las siguientes peticiones: «El bloqueo del uso de las bases de datos de clientes obtenidas durante el periodo de ejercicio de la actividad de manera ilegal», que no se les conceda licencia para operar durante «un tiempo razonable de al menos dos años», que no puedan operar sin domicilio social (y fiscal) en España, que la Agencia Tributaria les aplique una «regularización fiscal de los impuestos no satisfechos en los últimos ejercicios», que se prohíban los patrocinios

deportivos si no están al día en sus obligaciones fiscales y que se mantengan los preceptos punitivos contra el juego ilegal en la Ley de Contrabando y el Código Penal.

Sus señorías seguían anonadadas. En diez minutos de intervención aquel tipo con excelentes relaciones con los dirigentes del PP –el que fuera ministro de José María Aznar, Pío Cabanillas, ficharía como consejero de su empresa, y el que fue hombre de confianza de Mariano Rajoy en distintos ministerios, Rafael Catalá Polo, estaba en nómina de Codere– había triturado el proyecto de ley y descubierto las principales «trampas» de la futura regulación estatal del juego *online* (el juego presencial era y es de competencia exclusiva de las autonomías). Y además le había sobrado tiempo para reclamar «una reflexión» sobre los impuestos al juego: «Si la fiscalidad del juego *online* y la del juego físico (presencial) no se armonizan, se favorecerá de manera muy notable la traslación de actividades del uno hacia el otro».

El portavoz del PP y diputado por Barcelona Antonio Gallego Burgos le agradeció las aportaciones y se escabulló por la tangente. El de CiU, Sánchez Llibre, le llamó «valiente» por plantear sus exigencias, «pero estamos en un proceso legislativo y no vamos a dedicarnos a perseguir fraudes». Y el del PSOE, Jesús Quijano González, se agarró a la demanda que el compareciente dijo haber presentado contra un grupo competidor «ilegal y desleal» para contestar: «Vamos a ver qué resuelven los jueces». Quijano dio a entender que prefería el término *alegal* y advirtió de que la petición de obligar a los operadores a fijar su domicilio social (y fiscal) en territorio español tenía mal encaje con los principios de la Unión Europea de libertad de circulación de personas, capitales, servicios, etcétera, en el ámbito comunitario.

> No, oiga, no hay un derecho derivado de directivas europeas sobre el juego, no existe –le replicó Martínez Sampedro–. En el tema del juego, las sentencias existentes dejan claro que cada país, cada jurisdicción con capacidad legal para regularlo, puede tener criterios diferentes sobre el impacto social que le parece pertinente permitir, en los impuestos que cree que debe poner, etcétera. La única reserva es que no haya discriminación entre nacionales y comunitarios. […] Existe soberanía para decidir y, por lo tanto, el Parlamento y el Gobierno español, en el ejercicio de sus funciones legales, van a poder hacer lo que crean que le conviene a España, con esa única restricción.

Y también se mostró tajante sobre la exigencia del domicilio social en territorio español.

> Para nosotros –dijo– operar desde paraísos fiscales en una actividad en la que gran parte de su legitimidad va asociada a la tributación es un mal principio; nos parece de sentido común que el juego tenga unos impuestos importantes, y sería un contrasentido que la regulación refuerce o juegue a favor de los paraísos fiscales. Prácticamente todas nuestras reflexiones acaban desembocando en ese punto cuando hablamos de unas cosas o cuando hablamos de otras.

Se largó el compareciente, un magnate del bingo y las tragaperras, cuya sociedad cotizada en bolsa iba a la baja y acumulaba deudas crecientes, y los legisladores del «bipartidismo imperfecto» entendieron que aquel tipo sangraba por la herida; de sus palabras no recogieron ni el eco. La ley vino a legalizar la alegalidad reinante. Las multinacionales radicadas en «paraísos fiscales» solicitaron y recibieron las correspondientes licencias para seguir operando en el mercado español de las apuestas deportivas, bingos, casinos y tragaperras virtuales sin pagar impuesto de sociedades por los beneficios. Un chollo para los operadores, unas ventajas inexplicables en plena época de recortes sociales y penuria recaudatoria.

El primer efecto fue el salto de los operadores españoles tradicionales al creciente negocio *online*, y el segundo, la aplicación de la más depurada ingeniería fiscal para trampear operaciones, disfrazar beneficios y ahorrar impuestos. El propio Martínez Sampedro y su hermano hallaron en Luxemburgo las ventajas fiscales propicias y constituyeron sociedades de inversión colectiva, sicavs, de mínima tributación. Otros manejaron los caudales desde sociedades *offshore* para eludir los pagos a Hacienda. Sólo quedaban los sujetos fiscales («paganos», les dicen) de las ciberapuestas y ciberjuegos de azar regulados por la legislación estatal: los jugadores que obtuvieren premios.

La ley y la normativa fiscal y presupuestaria fijaron un gravamen del 20 por 100 a las ganancias obtenidas en los juegos de casino *online* a partir de 2.500 euros. En las ciudades de Ceuta y Melilla el tipo de gravamen quedó en el 10 por 100. En la actualidad, las ganancias de las apuestas deportivas tributan al 20 por 100 y han de ser consignadas desde el primer euro en la declaración de la renta. La ley de 2011 consideró indiferente el hecho de que las casas de apuestas telemáticas operasen en paraísos fiscales, pues, al margen de su comunicación con Hacienda, que ya controla las cuentas

bancarias de los contribuyentes, la norma hace recaer todas las obligaciones sobre el apostante. Si el jugador tiene la obligación de declarar, ha de consignar las ganancias de las apuestas, con independencia del cauce que haya utilizado (salones presenciales o sistemas individuales *online*). Si sus ingresos totales son inferiores al mínimo personal o familiar, no tendrá que pagar nada.

La normativa fiscal desde la entrada en vigor de la Ley del Juego *online* (2012) permite al jugador deducir las pérdidas hasta el límite de las ganancias obtenidas en cada ejercicio, de modo que si gana 1.000 y pierde 900 deberá tributar por los 100 de beneficio neto. Pero las casas de apuestas llevaban más de un lustro funcionado sin que la norma fiscal permitiese restar las pérdidas a las ganancias, de modo que los Tribunales Superiores de Justicia de Madrid y de Castilla-La Mancha recibieron varias demandas contra Hacienda y sentenciaron que la compensación era aplicable a los ejercicios anteriores a 2012. Y, como no todo iba a ser exprimir a los usuarios, los Tribunales Superiores de Galicia y de Baleares determinaron que los jugadores se pueden deducir el pago de los gastos derivados de la participación en el juego, ya sea el precio de la inscripción en un torneo de póker, por ejemplo, ya sea el coste del viaje, la estancia y la alimentación para participar en el evento.

Aunque los datos de Hacienda no facilitan la identificación de las cuantías de los ingresos obtenidos por el juego y declarados en el impuesto sobre la renta de las personas físicas (IRPF), sí especifican los pagos del impuesto por los premios de las loterías, que fueron 436 millones de euros en 2016, 464 millones en 2017 y 239,6 en el primer semestre de 2019, el último dato conocido a la hora de redactar estas líneas. En contraste con esas aportaciones de los usuarios, los operadores o empresas del juego *online* con domicilio fiscal en el territorio español pagaron en el impuesto de sociedades, fijado por la ley en el 25 por 100 de los beneficios, la suma de 2,7 millones de euros en 2016, 17,5 millones en 2017 y 21,9 millones en el primer semestre de 2019. En la práctica, la aportación a la Hacienda pública de las entidades con licencia para explotar el juego *online* en el conjunto del Reino de España no llega a 50 millones de euros anuales.

Una sencilla ojeada al progresivo incremento de la facturación del juego telemático, que ya se acerca al listón de los 20.000 millones de euros anuales, con sus consiguientes márgenes de beneficio (mínimo del 10 por

100), debería animar a los responsables políticos a iniciar aquella «reflexión fiscal» que reclamaba el compareciente Martínez Sampedro hace nueve años en el Parlamento. De hecho, la OCDE emprendió ese análisis sobre la insolidaridad fiscal de los grandes operadores globales a mediados de la segunda década del siglo. Y, en octubre de 2019, alcanzó la conclusión, refrendada por los países miembros, de que se deberá aplicar el impuesto sobre beneficios en los mercados de los Estados en los que facturen más de mil millones de dólares, de momento.

Al margen del impacto que la aplicación del futuro impuesto digital tenga sobre las entidades de apuestas y juegos de lance y azar, hoy por hoy el grueso de la carga fiscal a los beneficios sigue recayendo sobre las empresas que explotan las distintas modalidades de juego presencial. La regulación fiscal es distinta en cada comunidad autónoma, aunque las tasas que aplican se pueden resumir con la siguiente horquilla:

- Máquinas tragaperras («tipo B»): de 1.005 a 3.600 euros por máquina.
- Tragaperras de casinos («tipo C»): de 5.700 a 15.000 euros por terminal.
- Bingo tradicional: entre el 15 por 100 (casos de Cataluña y la Comunidad Valenciana) y el 50 por 100 (como sucede en Asturias y Castilla y León) en la facturación de cartones, descontados los premios.
- Bingo electrónico: del 20 al 30 por 100.
- Casinos: entre el 15 por 100 –hasta 2 millones de euros– y el 60 por 100 –a partir de 5,5 millones de euros–.
- Apuestas deportivas: del 5 por 100 (hipódromos y galgódromos) al 22 por 100.

La mayor parte de las autonomías mantienen unos gravámenes de entre el 15 y el 20 por 100 en el impuesto de sociedades, cinco o diez puntos inferior al 25 por 100 establecido por el Gobierno central desde la entrada en vigor de la Ley del Juego *online* hasta el ejercicio de 2018. En los presupuestos del Estado para ese año, el veterano ministro de Hacienda, Cristóbal Montoro, redujo el impuesto al 20 por 100 y estableció unas bonificaciones en Ceuta y Melilla que rebajaban del 10 al 5 por 100 el tipo aplicable a las empresas del juego. Esta medida tenía el objetivo de atraer a

los grandes operadores radicados en Gibraltar, afectados por la decisión de los británicos de abandonar la Unión Europea. El cambio de sede de la colonia británica, considerada un paraíso fiscal por su mínima tributación, a las ciudades españolas del norte de África les permitía seguir operando en los países comunitarios en los que tuvieran licencia.

Sin embargo, la gran mayoría de las empresas domiciliadas en el Peñón (una treintena, con un total de 3.200 empleados) han preferido trasladarse a Malta, donde el impuesto de sociedades es oficialmente del 35 por 100, pero posee unas bonificaciones que lo reduce al 5 por 100, el mismo tipo que en Ceuta y Melilla. Para hacer más atractiva la ubicación en las ciudades autónomas, las autoridades españolas publicitaron otras bonificaciones, como el 60 por 100 de la cuota del IRPF y el 50 por 100 en los impuestos locales, las transmisiones patrimoniales y los actos jurídicos documentados, así como el descuento del 75 por 100 del impuesto sobre el patrimonio. Pero Malta, uno de los primeros países de la Unión Europea en regular el juego *online*, ofrecía una infraestructura tecnológica y de servicios muy superior.

William Hill, 888 y Botemanía (Gamesys) han sido las últimas en trasladar a la isla del Mediterráneo su domicilio social y fiscal desde Gibraltar, donde, según los medios especializados del sector, ya no queda operador alguno con licencia para actuar en el mercado español. Las tres casas mencionadas han seguido el camino de otro de los gigantes del juego y las apuestas, con gran presencia en España, como es Bet365. Otras entidades *chupópteras* tan conocidas como Bwin, Betfair y Betway se domiciliaron con anterioridad en la isla de Malta. Con la excepción de Betfred International Holding, que constituyó una filial en Ceuta en octubre de 2018 para optar a las correspondientes licencias del regulador español, se puede decir que ninguna multinacional del azar de matriz británica se ha acogido a las ventajas fiscales ofrecidas por el Gobierno del Reino de España, en cuyo mercado podrán seguir operando sin pagar impuestos por sus beneficios tras la salida de Reino Unido del espacio económico común europeo.

En cambio, las bonificaciones fiscales en Ceuta y Melilla han sido aprovechadas de inmediato por los operadores españoles para pagar menos impuestos. Así, Codere trasladó en octubre de 2018 su sede social de Alcobendas (Madrid) a Melilla. También de Madrid a Melilla se trasladó en

mayo de 2019 la división *online* de Recreativos Franco. Y en Melilla ha acabado igualmente, entre otros operadores, la almeriense Veramatic Online. Luckia Games se ha mudado de A Coruña a Ceuta y lo propio ha hecho la francesa Suertia Interactiva, que tenía su sede en Barcelona. El goteo de redomiciliaciones para pagar menos impuestos ha sido constante desde 2018. El último gran operador en mudarse ha sido el Grupo Orenes, que en octubre de 2019 cambió de Murcia a Melilla la sede social de su negocio de apuestas *online* y un mes antes la del juego virtual Vive la Suerte S. A.Y, aunque la mengua de ingresos fiscales sea escasa en el Impuesto de Sociedades, ese fenómeno revela, una vez más, la complicidad gubernamental con los señores de una industria dañina –por más que se relacione con los deportes– renuente a pagar impuestos y a contribuir, como los demás sectores de la economía, al progreso y la equidad social.

CONCLUSIONES PROVISIONALES

Los ciudadanos han comenzado a reaccionar ante la plaga de salones de apuestas y juegos de azar que se extiende por los barrios como la carcoma en la madera de un antiguo edificio. Asociaciones de Madres y Padres de Alumnos (AMPA), entidades vecinales y colectivos culturales, políticos y sindicales han elevado la voz sobre el daño de unas larvas capaces de corroer las vigas maestras y hacer polvo la vida de cientos de miles de jóvenes y de personas de cualquier edad. Han elaborado informes y presentado quejas ante el defensor del pueblo y sus homólogos autonómicos. Han formulado peticiones a las autoridades para que frenen esa abusiva oferta de drogas (el juego es una droga) a la puerta de casa. Finalmente, han creado plataformas y han salido a la calle contra esa invasión.

Ha sido una acción lenta, una toma de conciencia progresiva. A la primera manifestación de protesta, que se registró en 2018 en el distrito madrileño de Tetuán de las Victorias, acudieron apenas cien personas tras una pancarta. A la siguiente, en octubre de 2019, fueron varios miles (unas cinco mil, según la Policía local). Se concentraron en Cuatro Caminos y recorrieron la calle de Bravo Murillo, una de las más infestadas de todo el país por los salones de juego. Los medios de comunicación con mayor audiencia y más publicidad de las operadoras ya no pudieron ignorar las protestas. En los dos últimos años ha habido muchas manifestaciones en los barrios madrileños castigados por la crisis financiera y económica: singularmente Usera, Vallecas y Carabanchel. Pero también en otras ciudades, desde Andalucía hasta Galicia, Euskadi y Cataluña.

Se ha pasado así de la sorpresa inicial, no exenta de curiosidad, sobre los locales de apuestas y juegos de lance, cuya expansión en la geografía urbana ha venido acompañada de agresivas campañas publicitarias de las multinacionales del juego *online,* a la convicción mayoritaria de que esa moda sólo reporta daño y destrucción. Un daño profundo, oculto, larvado, de carcoma colonizadora. Un fenómeno que combatió incluso el papa Francisco cuando, en 2008, siendo todavía cardenal y presidente de la Conferencia Episcopal de Argentina, consiguió que se anulase un convenio del Gobierno de Buenos Aires con los operadores de máquinas tragaperras,

el hipódromo de Palermo y el Casino Flotante de Puerto Madero para extender el negocio de las apuestas. «Es importante hablar sin eufemismos –dijo entonces–; el juego de azar es un negocio que mueve gran cantidad de dinero para beneficio de unos pocos en detrimento de muchos, especialmente de los más pobres.»

La conciencia creciente sobre el riesgo de la ludopatía ha llevado a la indignación y a las protestas ciudadanas. Se exigen medidas contundentes contra la proliferación de la oferta de esa droga y acciones para reparar el daño humano que está causando. La ludopatía o adicción al juego no sólo afecta al jugador, sino también al entorno familiar. El casino ya no es ese lugar de esparcimiento alejado del casco urbano para determinadas personas y turistas pudientes, sino un local a la vuelta de la esquina en el que miles de seres humanos (trabajadores de mediana edad, jóvenes con contratos precarios, estudiantes que viven de la renta familiar, cientos de inmigrantes que soportan penosas condiciones laborales) se dejan el dinero que deberían dedicar a tener una vida más digna (con las necesidades fundamentales cubiertas), al disfrute de la cultura, del deporte, y a procurarse una alimentación de mejor calidad.

La primera conclusión viene dada por la exigencia de la sociedad a los poderes públicos de que se lleve a cabo una regulación estricta que ponga coto a la expansión de las casas de apuestas. Esa decisión corresponde a los Gobiernos autonómicos, que ostentan las competencias exclusivas sobre el juego presencial. Algunos ya han comenzado a aplicar medidas parciales. El de Cantabria, por ejemplo, no autoriza ningún salón de apuestas y juegos de azar a menos de 500 metros de los centros escolares. En Madrid, donde la distancia mínima se fijó en cien metros, se aplica una moratoria de *diez años* para que los 61 salones que, sólo en la capital, no cumplen esa condición puedan cambiar de actividad o de ubicación. El Gobierno regional madrileño anunció en noviembre de 2019 que suspendía temporalmente la concesión de licencias hasta que promulgara una norma sobre la planificación y la ordenación del sector. Con todo, los Gobiernos autonómicos de derechas, apoyados por la ultraderecha (Vox), se muestran más permeables a las demandas de los empresarios del sector que a las peticiones y las quejas de los ciudadanos. Así ocurre en Andalucía, Castilla y León y Madrid, donde, más allá de las moratorias, la presidenta regional,

Isabel Díaz Ayuso, entiende que «el juego está creando muchos puestos de trabajo».

Conscientes de la renuencia de algunos Gobiernos autonómicos, los máximos dirigentes del PSOE y de Unidas Podemos, Pedro Sánchez y Pablo Iglesias, recogían en el segundo punto de su preacuerdo de gobierno, dos días después de las elecciones generales del 10 de noviembre de 2019, el compromiso de «controlar la extensión de las casas de apuestas». Este enunciado tan genérico sólo podrá materializarse si los Gobiernos autonómicos aplican medidas firmes, rigurosas y homogéneas contra la proliferación de los locales de juego con sus apéndices de comida y bebida gratis o a bajo precio. Si algunas autonomías se negasen, el Gobierno estatal dispone de los instrumentos necesarios para actuar contra la amenaza para la salud pública que supone este negocio de capos de la droga sin sustancia.

Después de una década de expansión ilimitada de los salones de juego, todavía muchos políticos, consejeros autonómicos, alcaldes, concejales y altos cargos blanden el argumento de que «el juego es una industria que crea empleo y riqueza», lo cual es inexacto. Lo defienden sin entrar en detalle ni admitir desgloses ni comparaciones. Y lo completan con el lema de los *lobbies* del sector: «El juego no es un problema». Sin embargo, en España no se han realizado estudios completos y rigurosos sobre la incidencia de la ludopatía en la población, como sí ha sucedido en Canadá, en Reino Unido y en varios países de la Unión Europea. La única estimación, basada en datos parciales y publicada cada dos años, señala que la adicción se mantiene estancada en el 2 por 100 desde 2015.

La segunda conclusión está relacionada con la necesidad, enunciada por el defensor del pueblo, de hacer estudios más completos y rigurosos sobre la incidencia de la adicción y la progresión (o regresión) de la ludopatía en la sociedad. Desde la legalización del juego, en 1977, los sucesivos Gobiernos han preferido ignorar el daño que causa esa droga legal. Su omisión intencionada sigue la lógica del refrán: «Ojos que no ven, corazón que no siente». Pero el corazón sentía. ¿No era (y continúa siendo) desoladora la situación de cientos de miles de ciudadanos, sobre todo personas mayores, enganchados a las máquinas tragaperras de los bares y los primeros salones amueblados con esos ingenios con los que las familias Franco, Lao, Martínez Sampedro, González Fuentes, Orenes, etcétera, amasaron fortunas? Aquella actitud indolente de las autoridades obedecía

además a la lógica del máximo beneficio privado con el gravamen de la corrupción y de la disminución de los ingresos públicos. Y lo que es peor: la misma lógica se ha repetido en la última década ante la carcoma invasora de los salones sin que sepamos a ciencia cierta la proporción del daño. La tercera conclusión se deduce del daño propiamente dicho y de la necesidad de ofrecer ayuda terapéutica en el sistema público de salud a las personas que sufren ludopatía.

Otra conclusión evidente, la cuarta, que el lector habrá deducido del recorrido de este libro, se centra en la necesidad de llevar a cabo una regulación más estricta y rigurosa de la publicidad del juego. Varios países europeos han prohibido los anuncios en los medios audiovisuales que incitan a hacer apuestas y a probar suerte en las timbas virtuales. Esta materia es competencia del Gobierno estatal. Pero los sucesivos presidentes y ministros habidos desde hace más de tres lustros, o, si se prefiere, desde la aparición del juego *online*, han mantenido una manga ancha reprobable, como si la autorregulación de los voraces operadores fuera suficiente. En 2016 el presidente Mariano Rajoy tuvo sobre la mesa un decreto para regular y restringir el bombardeo publicitario de los grandes operadores, pero lo guardó en un cajón.

Conectada con la evidencia anterior aparece otra conclusión, la quinta, en forma de exigencia de probidad y limpieza a los políticos y administradores de lo público, de modo que el tráfico de intereses y la corrupción no sigan prevaleciendo sobre la salud de los representados y los administrados. La eficacia legal de los sistemas de control se ha demostrado nula. La oficina o registro de intereses no ha abierto una sola investigación sobre el trasiego de políticos y altos cargos por las puertas giratorias. Se ha hecho burla con las incompatibilidades por la puerta de atrás. No se han respetado los periodos de abstención tras ocupar cargos públicos relacionados con el sector y se han aceptado donativos opacos de los magnates del juego al principal partido de la derecha política, según desveló la investigación judicial del caso Gürtel.

La sexta conclusión está en consonancia con las carencias anteriores, derivadas de una política neoliberal que pone los intereses de los mercados por delante de los derechos humanos, y se refleja en la debilidad (y ductilidad) del regulador, la Dirección General de Ordenación del Juego (Ministerio de Hacienda). Desde que la Ley del Juego de 2011 ordenó la

constitución del nuevo organismo, sus funciones han sido meramente burocráticas y de evaluación e informe del mercado, sin que la acción inspectora y sancionadora haya pasado de la recepción de denuncias y la apertura de expedientes a webs piratas. Sólo la amenaza que para el sector ha supuesto el estallido del caso Oikos (compra de jugadores y amaño de resultados para ganar en las apuestas) ha llevado a los responsables políticos a desarrollar mecanismos de prevención del fraude y las trampas, de control de los apostantes y de coordinación entre los operadores, las entidades deportivas y la administración. La dilación en el despliegue de las herramientas preventivas y de control que la ley ponía en manos del regulador junto con la falta de rigor en la concesión de determinadas licencias reclaman un cambio de actitud y de política. También apuntan a la necesidad de una nueva ley que contemple los nuevos procedimientos derivados de los avances tecnológicos y permita controlar y combatir, sin más concesiones a los operadores ni más corrupción objetiva y subjetiva, la inducción al juego por internet de los menores y la población más vulnerable a la ludopatía.

La séptima conclusión provisional que del espejo a lo largo del camino ha quedado reflejada en este libro consiste en la necesidad de aplicar el mismo trato fiscal e impositivo a los operadores de apuestas y juegos *online* que a las demás actividades económicas. No es comprensible (ni aceptable) que los promotores de conductas de riesgo y hábitos insalubres y destructivos obtengan grandes beneficios sin pagar impuestos al erario público de la sociedad de la cual los extraen. Tampoco es aceptable la pasividad de las autoridades en este asunto. Los operadores intervienen en el mercado español con unas exigencias mínimas (el pago de un canon por la licencia y el depósito de dos millones de euros de garantía de las apuestas) desde paraísos fiscales y territorios con impuestos mínimos, y eluden el impuesto de sociedades por los beneficios que obtienen. La complacencia del Gobierno español con esa forma de operar quedó reflejada en la disposición presupuestaria adoptada por el ministro de Hacienda Cristóbal Montoro en 2018, que ofrecía ventajas fiscales a los operadores que trasladaran su sede social desde Gibraltar hasta Ceuta y Melilla para eludir así el *brexit* y poder seguir interviniendo en el mercado de la Unión Europea. Pero la mayoría de ellos (una treintena) prefirieron mudarse a Malta, donde el impuesto por beneficios es el mismo, el 5 por

100, que el ofrecido en las dos ciudades españolas del norte de África. En cambio, varias empresas con sedes en la península trasladaron su razón social a las plazas mencionadas y se benefician de la decisión. Conviene recordar que el juego *online* superó en 2017 el volumen de facturación del presencial y, a falta de datos oficiales sobre los dos últimos ejercicios, se aproxima a los 20.000 millones de euros de facturación de un volumen global cifrado en torno a los 30.000 millones de euros, con un margen de beneficio que oscila, según los casos, entre el 5 y el 40 por 100. La mínima equidad fiscal exigiría gravar a estos operadores con las mismas tarifas que a las rentas del trabajo. Claro que hacer eso y eliminar las ventajas y las bonificaciones de las autonomías a los casinos y a otros establecimientos de juego (que se esconden tras las excusas de que crean empleo, mantienen plantillas y otras supuestas virtudes, como lobos disfrazados de abuelitas) exigiría honradez en los Gobiernos. O, lo que es lo mismo, Gobiernos honrados: un oxímoron.

BIBLIOGRAFÍA

DSM-5. Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos mentales, Madrid, Editorial Médica Panamericana, 2018.

BARRET, R., *Moralidades actuales,* Montevideo, OM Bertani Editor, 1910.

DICKS, V. H. *Marital Tensions. Clinical Studies Towards a Psychological Theory of Interaction,* Londres, Routledge, 2016.

DOSTOIEVSKI, F. M., *El jugador,* trad. Sergio Hernández-Ranera, Madrid, Akal, 2006.

FERRER, E., *De la lucha de clases a la lucha de frases*, Madrid, Aguilar, 1992.

FREUD, S., *Obras completas* XXI, Buenos Aires, Amorrortu, 1986.

GARRIDO, M.; JAÉN, P. y DOMÍNGUEZ, A., *Ludopatía y relaciones familiares,* Barcelona, Paidós, 2004.

HARARI, Y. N., *21 lecciones para el siglo XXI*, Barcelona, Debate, 2018.

OATES, J. C., *Infiel*, Barcelona, Penguin Random House, 2015.

ESTUDIOS ESPECIALIZADOS

BECOÑA IGLESIAS, E., «El juego patológico: prevalencia en España»,*Salud y drogas* 4, 2, Instituto de Investigación de Drogodependencias, 2004.

CAMPBELL, S. C. y Smith, G., *Gambling in Canada-From Vice to Disease to Responsibility: A Negotiated History,* Toronto, University of Toronto Press, 2003.

CARBONELL, X.; TALARN, A.; BERANUY, M.; OBERST, U. y GRANER, C., «Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol *online*». *Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 2009.

CHÓLIZ MONTAÑÉS, M., *Adicción al juego de azar,* Valencia, Universidad de Valencia, 2006.

CHÓLIZ, M., y LAMAS, J., «¡Hagan juego, menores! Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego»,

Revista Española de Drogodependencias, 2017.
CORNEY, R., y DAVIS, J., «The attractions and risks of Internet gambling for women: A qualitative study», *Journal of Gambling Issues* 24, 2010.
DOMÍNGUEZ ÁLVAREZ, A. M., «Epidemiología y factores implicados en el juego patológico», *Apuntes de Psicología* 27, 1, 2009.
DOW SCHULL, N., «Escape Mechanism: Women, Caretaking, and Compulsive Machine Gambling»,Working Paper No. 41, Center for Working Families, Berkeley, University of California, 2002.
GARCÍA RUIZ, P.; BUIL, P. y SOLÉ MORATILLA, M. J., «Consumos de riesgo: menores y juegos de azar *online*. El problema del "juego responsable"», *Política y sociedad* 53, 2, 2016.
IBÁÑEZ CUADRADO, Á. y SAIZ RUIZ, J., «Epidemiología de la ludopatía», *psiquiatría.com,* 2001.
KIM, S. HYOUN; WOHL, J. A.; GUPTA, R. y DEREVENSKY, J. L., «Why do young adults gamble online? A qualitative study of motivations to transition from social casino games to online gambling», *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health,* 2017.
MAÑAS-VINIEGRA, L., «La autorregulación de las marcas de juegos de azar *online* a través de su publicidad en televisión, 2018», *Methaodos. Revista de ciencias sociales* 6, 1, 2018, pp. 16-37 [http://dx.doi.org/10.17502/m.rcs.v6i1.210].
MAZÓN HERNÁNDEZ, M., y CHÓLIZ MONTAÑÉS, M., «Factores económicos implicados en el juego y la adicción al juego», *Revista Española de Drogodependencias,* 2012.
PIERCE, M.; WENTZEL, J. y LOUGHNAN, T., «Male Gamblers/Female Gamblers – Mapping the Differences», en *Responsible Gambling: A Future Winner,* Adelaida, National Association for Gambling Studies, 1998.
SARABIA GONZALVO, I.; ESTÉVEZ GUTIÉRREZ, A. y HERRERO FERNÁNDEZ, D., «Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes», *Revista Española de Drogodependencias*, 2014.

FUENTES DOCUMENTALES

Asociación Española de Empresarios de Salones de Juego y Recreativos, *Barómetro de los Salones de Juego Junio 2019* [www.anesar.com].

Dirección General de Ordenación del Juego, *Datos del mercado Español del Juego, 2017* [https://www.ordenacionjuego.es/es/datos-mercado-espanol-juego].

—, *Estudio y análisis de los factores de riesgo del trastorno de juego en población clínica española, 2017* [https://www.ordenacionjuego.es/es/estudio-prevalencia"].

—, *Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España, 2015* [https://www.ordenacionjuego.es/es/estudio-prevalencia].

Cirsa, *Política de juego responsable*, Barcelona, 2019.

—, *Política de Derechos Humanos*, Barcelona, 2019.

Congreso de los Diputados, *Diario de sesiones*, Comisión de Economía, 17 de marzo de 2011 [http://www.congreso.es/portal/page/portal/Congreso/Congreso/Publicaciones].

Gambling Commission, Reino Unido, *Young People & Gambling 2018. A research study among 11-16 year olds in Great Britain. November 2018.*

Instituto de Política y Gobernanza (IPOLGOB), Universidad Carlos III de Madrid, Fundación Codere, *Percepción social sobre el juego de azar en España 2015.*

Red de Atención a las adicciones (UNAD), *Perfil de las adicciones en 2018* [https://www.unad.org/fichaBiblioteca.php?id=280&p=1&tb=&cb=0].

Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado (SELAE), *Estudio de prevalencia del juego en España en 2013* [http://www.selae.es/f/loterias/web_corporativa/Responsabilidad_Social/Gestion_responsable_del_juego/ESTUDIO_DE_PREVALENCIA_DEL_JUEGO_EN_ESPANA.pdf].

PUBLICACIONES ESPECIALIZADAS

Andalucíayeljuego.es
Azar
Azarplus

Bloomberg
Games Magazine
Forbes
Infloplay
zonadeazar.com

PERIÓDICOS

ABC
Cadena Cope
Cadena Ser
Cinco Días
cuarpoder.es
Diario Levante
Diario de Mallorca
El Confidencial
economiadigital.es
eldiario.es
El Diario Montañés
El Mundo
El País
Expansión
La Tribuna de Toledo
La Vanguardia
La Voz de Galicia
Washington Post

PINCHE AQUÍ

A FONDO

Vivimos tiempos en los que nos sentimos aplastados por tanta información; saturados de noticias en papel, en televisión, en radio, en internet. Elaboradas por los periodistas de forma precipitada para ser los primeros, breves porque saben que no tenemos mucho tiempo para dedicarle, superficiales porque con tantas tecnologías simultáneas ya hemos dejado de concentrarnos. Como resultado, en los temas de actualidad complejos y que necesitan un seguimiento y unos antecedentes, nos sentimos perdidos. Leemos noticias de apenas una columna o un titular y vemos imágenes de veinte segundos, pero no logramos abarcar la cuestión en toda su perspectiva y contexto.

Por ello nace la colección de libros *A Fondo*. Sobre asuntos que todos los días están en los medios, pero que requieren que rompamos el ritmo trepidante que nos imponen para acercarnos con la suficiente perspectiva, extensión y elaboración tranquila. Los profesionales mejor conocedores del caso, en su mayoría periodistas, se encargarán de exponer los temas en un lenguaje accesible, con el contexto y los antecedentes necesarios. El lector descubrirá la información primaria que se perdió en la dinámica de los medios, la profundidad que no permitían los diarios ni la televisión y el rigor que la precipitación del periodismo actual impide.

A Fondo incorpora al ensayo una actualidad desacostumbrada en los libros, y al periodismo, una profundidad y un rigor que estábamos perdiendo.

Pascual Serrano

Document Outline

- Portada
- Portadilla
- Contraportada
- Legal
- Presentación (Pascual Serrano)
- Introducción
- I. El hombre de oro
- II. El dinero del juego: comparaciones odiosas
- III. El ser y la máquina
- IV. Los primeros padrinos políticos
- V. El juego es un amante intermitente (1)
- VI. Empresarios de salones de barrio contra «la mala prensa»
- VII. El negocio de la calderilla
- VIII. Bombardeo publicitario sobre nuestras cabezas
- IX. El juego es un amante intermitente (2)
- X. Renuencia reguladora y manga ancha
- XI. Ruleta de voces
- XII. Políticos contaminados
- XIII. «Quitarse» del juego: un caso
- XIV. Empresas españolas: de los fondos buitre al señor Roures
- XV. Juego joven: la trampa del cigarrillo de chocolate
- XVI. Empresas extranjeras: judíos, británicos y canadienses
- XVII. Las mujeres y el juego: muerte emocional y malas madres
- XVIII. Impuestos al juego: burla y asimetría
- Conclusiones provisionales
- Bibliografía